
N64 saturn playstation
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
1 ÉVFOLYAM 2 SZÁM
1998. FEBRUÁR
576,-FT
576
KONZOL
KINEK KELL EZUTÁN A FORMA 1?
TOCA-PSX
LARA, A TIÉD VAGYOK!
TOMB RAIDER 2. - PSX
DIDDY VAGYOK, GYŐZNI FOGOK!
DIDDY KONG RACING - N64
A FEJÉT IS, HOGY MEG S ÁNTULJON!
DUKE NUKEM - PSX

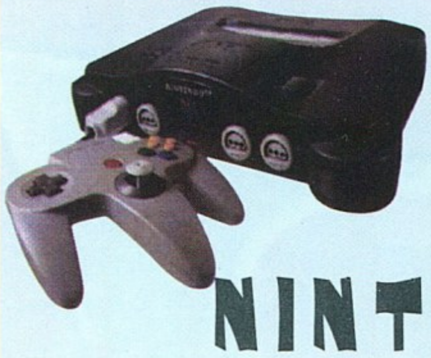
CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD HÍVJ!



NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD HÍVJ!

PLAYSTATION

	Fogy ár	Akciós ár
2X EXTREME	13990.-	9990.-
ACE COMBAT 2	11990.-	
AGENT ARMSTRONG	11990.-	
ALONE IN THE DARK	13990.-	9990.-
ASSAULT RIGS	11990.-	
AUTO DESTRUCT	11990.-	
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-	
BATMAN FOREVER ARCADE	13990.-	9990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-	
BLAM MACHINHEAD	13990.-	9990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-	
BROKEN SWORD 2	11990.-	
C&C RED ALERT	13990.-	





COLONY WARS	11990.-	
COMMAND & CONQUER	9990.-	
CONTRA : LEGACY OF WAR	13990.-	
CRASH BANDICOOT 2	13990.-	
CRITICOM	11990.-	
CROC	11990.-	
CRUSADER NO REMORSE	11990.-	
DARK FORCES	13990.-	
DARKLIGHT CONFLICT	13990.-	
DARKSTALKERS	13990.-	
DESTRUCTION DERBY 2	9990.-	
DESTRUCTION DERBY	13990.-	
DEVIL S DECEPTION	12990.-	
DRAGON HEART	13990.-	9990.-
DUKE NUKEM	13990.-	
DYNASTY WARRIORS	12990.-	
EARTWORM JIM 2	13990.-	
EPIDEMIC	13990.-	





EXPLOSIVE RACING	11990.-	
FADE TO BLACK	6990.-	
FIFA 98	13990.-	
FIGHTING FORCE	12990.-	
FINAL FANTASY VII	13990.-	
FIRO AND KLOWD	13990.-	
FORMULA 1 97	11990.-	
FORMULA KARTS	11990.-	
FROGGER	11990.-	
G POLICE	12990.-	
GRAND THEFT AUTO	12990.-	
GRID RUN	13990.-	
HERC S ADVENTURE	12990.-	
HERCULES	12990.-	
INCREDIBLE HULK	13990.-	9990.-
IRONMAN X-O MANOWAR	13990.-	
JET RIDER		





13990.-

JOHNNY BAZOOKATONE	9990.-	
JUDGE DREDD	11990.-	
JUMPING FLASH 2	5990.-	
KILEAK THE BLOOD	9990.-	
KILLING ZONE	13990.-	
KING OF FIGHTERS	13990.-	
LITTLE BIG ADVENTURE	13990.-	
LOST WORLD JURASSIC PARK 2	11990.-	
MADDEN NFL 98	11990.-	
MARVEL SUPER HEROES	12990.-	
MECHWARRIOR 2	13990.-	
MEGAMAN X 3	13990.-	
MICROMACHINES 3	13990.-	
MONSTER TRUCK	12990.-	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	13990.-	
MOTO RACER	12990.-	
MOTOR MASH	12990.-	
MOTORTOON GRAND PRIX 2	13990.-	
MOTORTOON GRAND PRIX	13990.-	
NANOTEK WARRIOR	13990.-	
NASCAR 98	11990.-	
NBA IN THE ZONE	13990.-	
NBA JAM EXTREME	12990.-	
NBA LIVE 97	9990.-	
NBA LIVE 98	13990.-	
NEED FOR SPEED 2	11990.-	
NEED FOR SPEED	13990.-	
NHL 97	9990.-	
NHL 98	11990.-	
NHL POWERPLAY	13990.-	
NUCLEAR STRIKE	11990.-	
OVERBLOOD	13990.-	
OVERBOARD	11990.-	
PANDEMONIUM 2	13990.-	
PEAK PERFORMANCE	11990.-	
PERFECT WEAPON	13990.-	
PGA TOUR GOLF 98	13990.-	
PHILOSOMA	9990.-	
POed	9990.-	
PORSCHE CHALLENGE	13990.-	
PRO PINBALL	11990.-	
PROJECT X 2- NO RELIEF	13990.-	





RAGE RACER	9990.-	
RALLY CROSS	11990.-	
RAMPAGE WORLD TOUR	11990.-	
RAPID RACER	9990.-	
RAYSTORM	11990.-	
RELOADED	13990.-	
RESIDENT EVIL DIRECTOR S CUT	12990.-	
RESIDENT EVIL	13990.-	
RETURN FIRE	13990.-	
RIDGE RACER REVOLUTION	13990.-	
ROAD RASH /PLATINUM	6990.-	
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-	
SAMURAI SHOWDOWN III	13990.-	9990.-
SHADOW MASTER	11990.-	
SHELLSHOCK	9990.-	
SOULBLADE	11990.-	
SOVIET STRIKE	7990.-	
SPACE HULK VOTBA	9990.-	





SPACE JAM	13990.-	
SPEEDSTER	13990.-	9990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.-	
STAR GLADIATORS	9990.-	
STREET FIGHTER ALPHA 2	13990.-	9990.-
STREET FIGHTER ALPHA	13990.-	9990.-
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	12990.-	
SUIKODEN	11990.-	
SWAGMAN	11990.-	
SYNDICATE WARS	13990.-	
TEST DRIVE 4	12990.-	
THE NOTE	12990.-	
TIME COMMANDO	9990.-	
TIME CRISIS +GCON GUN	16990.-	
TOBAL No1	13990.-	
TOKIO HYGHWAY BATTLE	11990.-	
TOMB RAIDER II	13990.-	
TOSHINDEN 2	13990.-	
TOSHINDEN 3	11990.-	
TOSHINDEN	6990.-	
TOTAL DRIVIN	12990.-	
TRASH IT	13990.-	
TRUE PINBALL	6990.-	
VICTORY BOXING	13990.-	
VIEWPOINT	9990.-	6990.-
V-RALLY	13990.-	
WARCRAFT II	13990.-	
WCW IN THE WORLD	12990.-	
WING COMMANDER IV	13990.-	
WING OVER	13990.-	
WORMS	6990.-	
Z	9990.-	

SATURN CD-K

	Fogy ár	Akciós ár
BATTLE MONSTERS	13990.-	7990.-
BLACK FIRE	13990.-	7990.-
CRIME WAVE	13990.-	7990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-	7990.-
EARTHWORM JIM 2	13990.-	7990.-
EURO 96	9990.-	7990.-
FIFA 97	13990.-	7990.-
KEIO 2 FLYING SQUADRON	13990.-	
NEED FOR SPEED	13990.-	7990.-
ROAD RASH	13990.-	7990.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	7990.-
SHINOBI X	9990.-	7990.-
SKELETON WARRIORS	13990.-	7990.-
SPACE JAM	13990.-	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.-	7990.-
STRIKER 96	12990.-	7990.-
TUNNEL B1	13990.-	7990.-
VICTORY GOAL	9990.-	
VIRTUA RACING	13990.-	7990.-

AKCIÓ! 7990 FT/DB

NINTENDO 64

BLAST KORPS	9990.-
BOMBERMAN 64	13990.-
CAMELEON TWIST	15990.-
DIDY KONG RACING	15990.-
DOOM 64	15990.-
LYLAT WARS	15990.-
MADDEN FOOTBAL 64	16990.-
MARIO KART	12990.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY	15990.-





DUKE NUKEM 3D	15990.-
EXTREME G	15990.-
F1 POLE POSITION	15990.-
FIFA 64	9990.-
FIFA 98	16990.-
NBA HANGTIME	15990.-
PILOT WINGS 64	9990.-
SAN FRANCISCO RUSH	15990.-
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	12990.-
SUPER MARIO 64	11990.-
SUPER MARIO KART	12990.-
TOP GEAR RALLY	15990.-





GOLDEN EYE	13990.-
HEXEN	15990.-
INT. SUPERSTAR SOCCER	12990.-
KILLER INSTINCT GOLD	9990.-
TUROK DINOSAUR HUNTER	13990.-
WAVE RACER	9990.-
WAYNE GRETZKY HOCKEY	15990.-

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁLÓZATI(POCKET)	1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 GOMBOS)	3999.-
NES ACTION REPLAY	5999.-
NINTENDÓ 64 JOYSTICK	9999.-
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	5999.-
NINTENDO 64 TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999.-
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999.-
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999.-
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999.-





SATURN PREDATOR GUN	9999.-
SATURN TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999.-
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	9999.-
PSX ANALOG JOYPAD	9999.-
PSX ARCADE STICK	9999.-
PSX CONTROL STATION PAD	3999.-
PSX DOMINATOR	9999.-
PSX EGÉR	9999.-
PSX ERAZER MP5 GUN	12999.-
PSX HYPER COMBAT PAD	4999.-
PSX HYPER CONTROLLER 8 SZÍNBEN	4999.-
PSX HYPER DRIVE PAD 2 SZÍNBEN	7999.-





SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999.-
SNES JOY - ACTION PAD	3999.-
SNES TOPFIGHTER JOY	9999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-
PSX HYPER FIGHTER PAD	4999.-
PSX HYPER X TREME PAD	4999.-
PSX JOY HOSSZABÍTÓ	1999.-
PSX MEMÓRIA KÁRTYA 1MB	4999.-
PSX MEMÓRIA KÁRTYA 4MB	11999.-
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999.-
PSX PREDATOR GUN	9999.-
PSX RF KÁBEL	7999.-
PSX TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999.-



Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasz-nálása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-9296
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (98.2529/02-66-22)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap: Street Fighter EX plus Alpha

aktuális



Ujééé(v)! Remek telünk van, nem? Hó ugyan nincs, viszont eső az van - ideális időjárás a megszállott játékosoknak. Soha nem gondoltam volna, hogy ennyire nehéz lesz ezt a számot összehozni; ennyi játék már régen jelent meg egyszerre. Gondolom látszik is, hogy alig tudtuk bezsúfolni őket erre a pár oldalra. De ez a jövő hónaptól már nem így lesz! Felsőbb utasításra (és olvasói nyomásra) ugyanis a következő szám teljes 8 (nyolc) oldallal lesz hosszabb! Most már végre Vári Zoli is kiélheti grafomán hajlamait és belekezdhet a 2 oldalas leírások gyártásába. Addig is tekintsétek meg e havi győzteseinket: PlayStation-re a Touring Car Campionship-et, amely talán az eddig készült legélethűbb autóverseny; Nintendo 64-en pedig a Diddy Kong Racing áll a dobogó első helyén. Tehát játékra fel - apropó, abba az új 8 oldalba már egy "FECSEGŐ" (könnyed hangvételű Csevegő) is belefér, tehát várom az észrevételeket, biztatásokat, szidalmakat, ötleteket - egyszóval a LEVELEITEKET!

Martin



HÍREK

ÚJ SEGA GÉP A LÁTHATÁRON

A **SEGA** nem mondhatja el magáról, hogy szerencsés. A MegaDrive óta nem voltak képesek sikeres gépet konstruálni - így vagy úgy, de minden próbálkozásuk kudarcba fulladt, még a PlayStation vetélytársának kikiáltott SATURN sem állja a versenyt. Most azonban újra nagy dobásra készül a cég, mert egy új konzolt akarnak piacra dobni, egy olyan csodát, amely most már tényleg játéktermi minőséget produkál. A gép neve jelenleg **DURAL**, de elképzelhető, hogy ez még változik. Szóval a masina Japánban 1998 közepére, Amerikában karácsonyra várható.

➽A gép processzora **Hitachi SH-4**-es, amely 200 MHz-en fut. Ez egy 64-bites chip, amely megfelel a jövő követelményeinek.

➽A videó chip a **Power VR2**-es. A Sega szerint ez már megfelel egy, a legjobb fajta 3DFx-es kártyával szerelt PC-nek, sőt állítólag jobb annál (no comment). A chip 1.5 millió polygont mozgat másodpercenként és állítólag játéktermi minőséget és gyorsaságot produkál.

➽A hangot egy **Yamaha ARM7** szolgáltatja. Ez egy 64 csatornás processzor, 2 Mega RAM-mal.

➽További adatok: a rendszer 16 Megás SDRAM-ot tartalmaz, 8 Mega system RAM-ot és 8 Mega videó RAM-ot. A CD ROM meghajtó 12-szeres sebességű és egy teljesen új lemeztípust használ, ahol a diszkekre 1 Giga adat fér!

➽A géphez előreláthatólag analóg irányító, kormány, egér és Fax-modem lesz kapcsolható.

★

Az ELECTRONIC ARTS bejelentette, hogy 1998-ban kiadják a **NEED FOR SPEED** harmadik részét. A játékban igyekeztek kijavítani a 2. Epizód bosszantó hibáit, elsősorban grafikai téren. Sokkal változatosabb tájakat és egészen egyedi fény-árnyék hatásokat alkottak és megcsinálták azt a mostanában egyre jobban előtérbe kerülő trükköt, hogy a kocsik a valósághoz hűen csillognak. Vannak a kocsikon világító fényszórók is, ebből adódóan éjszaka is vezethetünk majd. Előreláthatólag 15 különböző kameranézet közül választhatunk. A választható autók között olyan csodagépek lesznek, mint a Ferrari 550 Maranello és a Lamborghini Diablo SV. A **NFS3** PSX verziója talán már 1998 márciusában elérhetővé válik.



A SQUARE BELEHÚZ

A **SQUARE SOFT** a FF7 sikere után sem tétlenkedik. Több új PlayStation játékon is dolgoznak, melyek mindegyike abszolút ígéretesnek tűnik. 1998 második felére várható a Resident Evil totális sikerét messze túlszárnyalni látszó **PARASITE EVE**. Ebben egy fiatal, de agilis rendőrnő (NYPD) szerepét kapjuk, akinek egy ultraveszélyes vírusfaj terjedésének megfékezése a feladata. A kórt az EVE nevű, genetikus mutációkon keresztülment szörny terjeszti. A játék grafikája az előzetes képek alapján is elképesztő, a játékmenetről meg annyit, hogy a FF7 és a RE keverékéből fog állni. Szintén SQUARE újdonság lesz a **FINAL FANTASY TACTICS**. Ez egy új FF epizód, de nem a FF7 folytatása. Inkább hasonlít a játék a Vandal Hearts-ra, azaz egy madártávlatot használó, klasszikus RPG-stratégiai program. A csaták a szokásos "körönkénti" formában folynak és kicsit táblás játék hatása is van a dolognak. A grafika nagyon cuki és állati sok különböző karaktert zsúfoltak a történetbe. A megjelenést 1998 első harmadára időzítik. A harmadik Square Soft játék, amely talán a legkülönlegesebb, a **CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON**. Ennek főszereplője az a kedves kis sárga madár, akit a Final Fantasy sorozatból ismerhettünk meg. A játék természetesen RPG, de mászkálós és kaland elemekkel beoltva. Mindenféle útvesztőkben kell bolyonganunk, gondolom rejtett helyek is lesznek majd bőven...









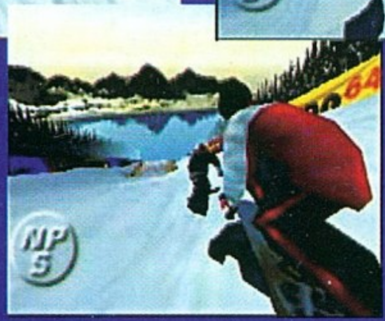


N64 SNOWBOARD

Playstation-re már van Snowboard-os játék, most már lesz Nintendo 64-re is. Sokat nem tudok mondani erről a programról, hiszen magáért beszél - lesiklás, trükkök, félcső, FreeStyle - szóval van benne minden. Az biztos, hogy elképesztő a grafikája! A cucc 1998 tavaszán jelenik meg, címe 1080° SNOWBOARDING.







JÖN A MORTAL 4!

Először Nintendo 64-re, majd PlayStation-re jön ki a **MORTAL KOMBAT 4**, méghozzá 1998 májusában! A játék legfontosabb újítása a grafika, amit még magasabb szintre emeltek, de a játékmenet alapjain mit sem változtattak. Ugyanúgy két féle ütés és két féle rúgás áll rendelkezésünkre, azonkívül immár "térben" is kitérhetünk a különféle lövedékek elől. A régi szereplők közül áthozzák Scorpion-t, Sub-Zero-t, Raiden-t, Jax-et, Reptile-t, Johnny Cage-et, Sonya-t és Liu Kang-ot. Az újak között ott lesz például Quan Chi, egy varázsló és Jarek, aki Kano egykori embere volt. Minden karakternek legalább 2 kivégzése lesz, de most már 3D-ben!!!!!







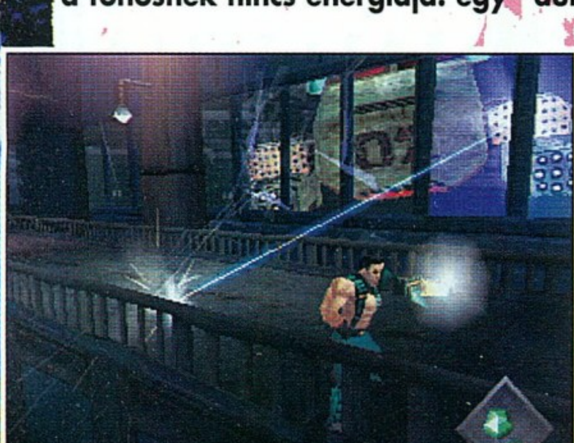
Tudom, Ti sem szeretitek a "túlfuttatott" játékokat és az a tény, hogy ha az eddig megjelent 2 számunk mindegyikében (ez jól hangzik) foglalkozunk ugyanazzal a programmal, az már jelent valamit. Tehát itt van ez a játék, az ASC GAMES-től, melynek címe ONE. A stuffal először az ECTS-en találkoztam, egy elszeparált pavilonban, ahová csak és kizárólag meghívás után lehetett bejutni. Az volt a legérdekesebb, hogy ez a cég MINKET hívott meg, és nem nekünk kellett kuncsorogni egy találkozóért (mint ahogy az általában lenni szokott). Szóval bent ült egy fiatal srác meg egy csajszi, akik abszolút kedves modorral és hangulatban mutatták be cégük legújabb játékát. Maga a program végtelenül egyszerű: egy kommandóst kell irányítanunk, akivel egyfolytában (de tényleg) irtanunk kell a különféle, tömegével ránk rontó ellenfeleket. A grafika 3D-s, különböző külső perspektívákat váltogat:

ONE

egyszer szemből látjuk magunkat, egyszer hátulról, máskor meg felülről. A történet egy folyosón indul: még észbe sem kaptunk, már is rohannunk kell, mert alul omlik a padló, felülről szakad a plafon (ezt úgy hívják, hogy égszakadás-földindulás), egyszer csak kint megjelenik egy hatalmas helikopter, amely rohadt nagy géppuskákkal van felszerelve. Átkozottul megsorozza az ablakokat, melyek csörömpölve szakadnak be - nem egyszerű élmény, higgyétek el! Később hősünk feljut a háztömb-rendszer tetejére, ahol tetőről-tetőre kell ugrálnia, párkányról-párkányra másznia, mindez olyan monumentális méretkülönbségekkel illusztrálva, amihez hasonlót eddig csak az MDK-ban láttam PlayStation-ön (tudjátok, arra gondolok, amikor egyszerre látszanak jól a magasságok és a mélységek is). A további pályák között vannak "nyílt" terepek is, például egy völgy-szoros, ez is azzal a jellegzetes perspektívával megoldva (a képek alapján remélem van elképzelésetek). Érdekes az is, hogy a főhősnek nincs energiája: egy "dühödtség" mérő van csupán, ami akkor fejlődik, ha megöljük az ellenfeleket. Nincs más választásunk: ölni kell, hogy élve maradjunk. Az ONE grafikája szerintem kiakasztóan jó, főleg a lövések és a robbanások fényhatásai páratlanok. Alig várjuk, hogy ez a játék végre végleges formájában is megérkezzen hozzánk, hogy egy teljes leírásban bővebben foglalkozhassunk vele. Az előzetes egy 60%-os demo verzió alapján készült.



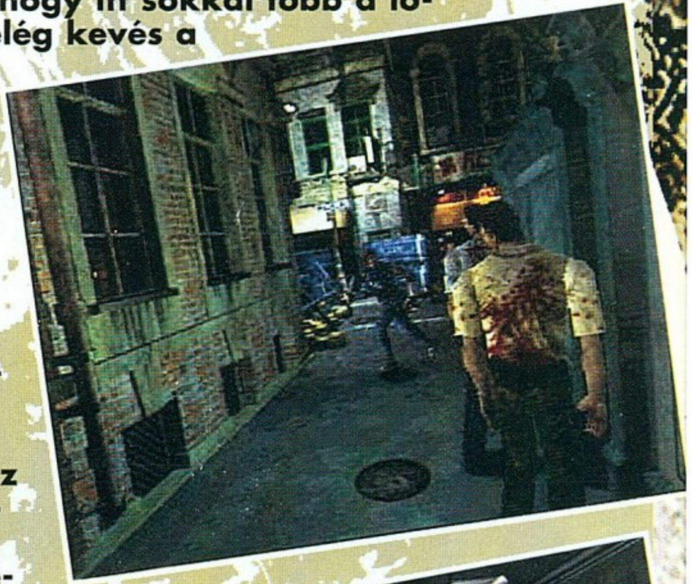


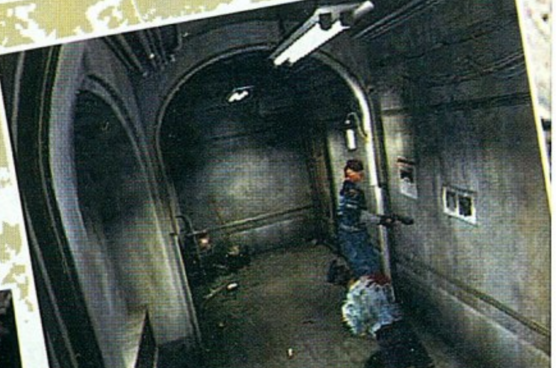


Hát igen...most mit mondjak (írjak). Aki végigjátszotta az első részt, az valószínűleg mindennél jobban várja a horror-kalandjátékok királyának, a RESIDENT EVIL-nek a folytatását (különböző statisztikák szerint a RE2 benne van az 5 legjobban várt PSX folytatás között). Gondoltam, ha már a RE Director's Cut-hoz adtak egy RE2 demolemezt, végigjátszom és elmondom a véleményemet róla. Nos, a RE2 bitangul szép játék. Ha minden második rész ennyivel jobban nézne ki az elődjénél, gondolkodás nélkül megvenném őket. A történet ezúttal egy kisvárosban játszódik, 2 hónappal az előző sztori után. A települést megszállták a zombik,

RESIDENT EVIL 2

sőt, mintha minden lakos zombivá változott vona! Node nem csak olyan egyszerű zombi-invázióról van szó - égő autók, csonkított holttestek és kifosztott épületek között kell logikai feladatokat megoldanunk, barangolnunk és harcolnunk. Úgy vettem észre, hogy itt sokkal több a lövöldözés, viszont elég kevés a töltény - szóval a RE2 valamivel nehezebb falat lesz, mint elődje. Nagyon izgalmasak a kamerané-zetek és ijesztő, hirtelen események is gyakran történnek, melyektől az emberre könnyen rájön a frász. Nagyon jó az irányítás (nem változott), de mintha az ellenfelek keményebbek lennének. A demo verzió elég rövidke volt, de egyvalami erősen aggaszt - a logikai feladatok kísértetiesen emlékeztettek az első részre! Nagyon csúnya meglepetés lenne a cégtől, ha minimális új ötlettel gazdagítva megint csak azt a szobortologatós-kulcskeresgélős játékot kellene végigjátszanunk - márpedig ezt vettem észre. Akkor pedig nyugodtan elkönyvelhetjük, hogy a Resident Evil 3 is ugyanez lesz, mondjuk Western grafikával megjelenítve. Az előzetes a Resident Evil Director's Cut-hoz adott RE2 demolemez alapján készült.









Az első részével még C64-en nyomultam hónapokig. A második epizód lemeze a derék Amigámban fordult meg számtalanszor. A harmadik részt egy PC-be kellett volna betöltenem - ha lett volna hozzá kedvem. És most itt van a TEST DRIVE sorozat immáron negyedik tagja, ezúttal PlayStation-re. Egy alapjátékról van ugyebár szó: ha nem lett volna Test Drive, talán ma Need for Speed se lenne.

Az új epizód leginkább a második részre hasonlít, persze megújult belső tartalommal. Ugyanúgy tehát két kategóriában választhatunk autót: vannak a szuper kocsik (Jaguar XJ220, Dodge Viper GTS, Chevrolet


A CIVILEK MINDIG CSAK ÚTBAN VANNAK


MAJDNEM ÁTUGRATTAM A REND ŐREIT

Corvette, TVR Cerbera és Nissan 300ZX), és vannak az ún. muscle autók, az amolyan örök érvényű "darabok" ('66 Shelby Cobra 427, '69 Chevrolet Corvette 427, '71 Plymouth "Hemi" Cuda, '70 Chevrolet Chevelle SS454, és '69 Chevrolet Camaro ZL-1). Egyébként nem biztos, hogy a legerősebb kocsi a legjobb (nekem például a Plymouth fekszik), hiszen több lóerőnél például könnyebben kipörögnek a kerekek. A kiválasztott autócsodával 5 egzotikus tájon téphetünk keresztül. Anglia zöldellő vidékein esőben állunk rajthoz. San Franciscoban a jól ismert villamos meredek útvonalán ugrathatunk hatalmasakat. Svájcban mis sem természetesebb, hogy egy hegyvidéki szerpentinen szaggathatunk. Japánban szinte végig nyomhatjuk a városi sztrádán a gázt. Végül Washington városában az összes pálya közül a legnagyobb a forgalom - még a keresztutakon is számítanunk kell civil autókra. Civil forgalom egyébként kisebb mértékben mindegyik pályán van, a hétköznapi autósok között bújnak meg a fakabátok a traffipaxszal. Ha a zsaruknak sikerül elénk kerülniük, rövid időre lebénítanak minket. Nekem mondjuk jobban tetszett, ahogy a korábbi részekben még büntetőcédulát is osztottak, viszont az nem rossz, hogy ezúttal a többi gyorshajtóra, tehát az öt másik versenyzőre is pikkelnek.



A lehetőségek elég bőségesek: a különálló futamon kívül többféle kupát próbálhatunk elnyerni, és ott van a Drag Race, amivel egy gyorsulási versenyen találjuk magunkat. Sajnos ketten egyszerre csak két PlayStation és egy linkkábel segítségével lehet megmérkőzni, ugyanis a Duel (Párbaj) opció csak annyit tesz, hogy a játékosok egymás után következnek, és a második induló az első szellemkocsijával versenyez.

Az irányítás és a gumik tapadása úgy nagyjából korrekt, tehát ha ügyelünk a sebességre, nem lesz semmi gáz a kanyarokban. Klassz dolog, hogy az összetört civil járművek ott maradnak füstölögve az út mentén, ellenben maguk a karambolok elég bénák: a kocsik túl hosszan csúsznak az oldalukon, vagy idétlenül pattognak a gumikon. Nem tetszett továbbá az autók hangja


"KISEBB KOCCANÁSOK" ELŐFORDULNAK

sem, és az sem, hogy a gombkiosztások közül nincs egy olyan, ahol a váltó jó helyen lenne. Azt sem értem, hogy a Drag Race-nél egy 100m-es pályát a gépnek miért kell minden új próbálkozásnál betöltenie.

TEST DRIVE 4

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
LINK KÁBEL
ANALÓG IRÁNYÍTÓ, ANALÓG JOYSTICK

✓ FESTŐI TÁJAKON CSÚCSSZUPER KOCSIK
× NINCS OSZTOTT KÉPERNYŐS MÓD ÉS A JÁTÉK SOKAT TÖLTÖGET

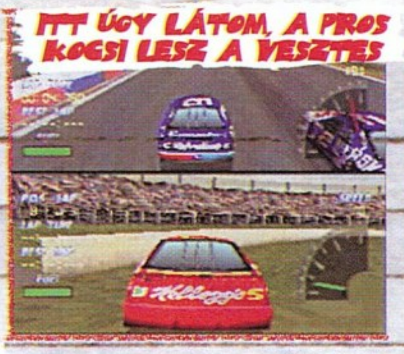
80%

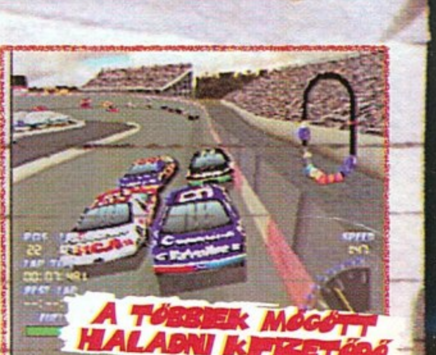
NEM LEHETSZ ELÉG GYORS!


ÉN VAGYOK A FEKETE KÉZ


LÖKDÖSŐDÉS NÉLKÜL NINCS NASCAR


A KOCSI BELÜLRŐL CSAK 2D-BEN RAJZOLT


ITT ÚGY LÁTOM, A PIROS KOCSI LESZ A VESZTES


A TÖBBIEK MÖGÖTT HALADNI KIFIZETŐDŐ

NASCAR 98

A NASCAR'98-hoz elsőként Saturnon volt szerencsém, és bevallom, nem voltam elragadtatva tőle. Gondoltam a PlayStation verzió bizonyára jobb lesz, ám sajnos tévedtem. Külsőre ugyan egy kicsit igényesebb a dolog, ám PlayStation-ös viszonylatban még így is elég gyengécske: a poligonos horizont korai levágása és az autók árnyékolásának teljes hiánya jellemzi a grafikát.

Ahogy az már a NASCAR autóversenyeknél lenni szokott, amerikai szériaautók állnak a rajthoz, méghozzá szám szerint 24. Ebben a mezőnyben kell a legjobbnak lennünk, mely során 11 igazi pályát próbálhatunk ki, plusz még bónuszként hat "fantázia szüleményt". A bajnokságon indulva sorban jönnek a helyszínek az EA Sports-tól immár szokásos FMV felkonferálásokkal, a Single Race-t választva pedig kedvünk szerint versenyezhetünk egy tetszőleges pályán - ha két játékost állítunk be, osztott képernyővel akár ketten is! Természetesen választható sima gyakorlás, vagy a jobb rajtpozíció elérése érdekében időmérő edzés is.

A játékot kizárólag azoknak ajánlom, akik nagyon odavannak a NASCAR-ért. Sem grafikailag, sem a kocsik mozgatását tekintve nem beszélhetünk egy kiemelkedő alkotásról, ám ennek ellenére az eredeti versenyek leglényegesebb mozzanatait és praktikáit sikerült az alkotóknak a játékba átültetni. Kicsit túlságosan is, így például ha véletlenül a fűre megyünk, a győzelem gondolatát máris el is hessegethetjük, sőt még ügyelnünk kell, hogy a pályára visszatérve nehogy belénk rohanjon valaki. Mivel a pályák rövidek, a mezőny teljesen megoszlik: akár elsők, akár utolsók vagyunk, valakivel mindig viaskodnunk kell. A viaskodnáshoz pedig taktika szükségeltetik, például muszáj használni a legalapvetőbb NASCAR trükköt: az előttünk lévővel "húzatni" magunkat. Hogy mennyire vagyunk a másik versenyző szélárnyékában, azt a kilométeróra körül felvillanó lámpasor jelzi.

"Ami benne van a játékban, az benne van a játékban!" - hangzik az EA Sports jelszava, s ha csak a versenyek előtti opciók sokszínűségét nézzük, még talán igazat is adhatunk ennek. A Car Setupnál például nagyon jó, hogy a kerék nyomásának és a spoilerek szögének a változtatásával egyből láthatjuk, milyen kihatással vannak azok az autó menettulajdonságára, és hogy ennek köszönhetően milyen hamar kell majd kiállni a bokszba. A NASCAR Options-nál a kocsik sérülését is bekapcsolhatjuk, vagy megadhatjuk, mennyire igazodjanak a valósághoz a fizika törvényei és a többi pilóta mesterséges intelligenciája. Az már kevésbé jó, hogy mindezeket a változtatásokat verseny közben alig-alig érezni.

V.Z.

NASCAR 98

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ ALKALMAZHATJUK AZ IGAZI VERSENYEK TRÜKKJEIT
× GYENGE GRAFIKA

71%

NYOLCADIK KERÜLET, VESZÉLYES TERÜLET!

FIGHTING FORCE



Az új év első hónapjában külön aktualitása van a Fighting Force sztorijának. Egy olyan emberről szól ugyanis, aki már megszállottan várta az új évet, egészen pontosan a 21. század beköszöntét, mert szerinte – és a jóslatai szerint – a 2000. év első napjára volt kitűzve a világvége eljövetele. Dr. Zeng szilárdan hitte, hogy ő az a kiválasztott, akinek meg kell védenie a világot, és ezért már jó előre felkészült. Különböző drogokkal végzett kísérletei és illegális üzletei révén rengeteg vegyi fegyvert halmozott fel, és egy egész hadsereget toborozott össze. Képzelhetitek mekkora volt a csalódása, amikor eljött január 1.-je, de a petárdákon kívül semmi nem pukkant, és a világégés teljes egészében elmaradt. Dr. Zenget tajtékzó düh fogta el, nem értette, mi történt. Aztán kisvártatva egy egészen őrült ötlete támadt: azt okoskodta ki, hogy ezek szerint az ő küldetése lesz az, hogy elhozza a Földre az Apokalipszist - és már mozgósította is a New York-i alvilág legjavát. A megváltozott helyzetnek azonban nem mindenki örült: egy Snapper nevű alkalmazottja értesítette barátait; fékezzék meg ezt a közveszélyes őrültet.

A bunyós játékok mindig is a legnépszerűbb kategóriák egyike volt, ám mióta a 3D-s grafika "beköszöntött", a műfaj valahogy egysíkúvá vált. Szinte kizárólag csak párbajos szisztémában zajló anyagok jelennek meg, s már teljesen kiment a divatból a régi Final Fight-ban vagy a Double Dragonban látott utcai tömegverekedés. Saturnra ugyan volt egy Die Hard Arcade, ám a PlayStation tulajdonosoknak mostanáig kellett várniuk egy hasonlóra. A lényeg tehát: adva van egy vagy két játékos és egy halom gengszter. Egyenlőtlenek az erőviszonyok, ám hőseinket nem kell félteni: kiváló harcművészek, jobbra-balra záporozzák az ütleget, és még néhány speciális támadást is megvillogtatnak. A játék eredetileg a Streets of Rage 3D-s környezetbe áthelyezett negyedik részének készült, ezért a "szabályok" a klasszikus sémát követik: minden helyszínről csak azután léphetünk tovább, hogy az összes rosszarcút pihenni küldtük. Amíg ez a tevékenység csak izomagyú testőröket meg szakadt punkokat érint, nem is okoz különösebb problémát, ám a játék vége felé, amikor már jól kiképzett harcosokkal gyűlik meg a bajunk, bizony meg fogunk izzadni. Szerencsére azonban minden szint után lehet állást menteni, és még energiát növelő ételekkel is találkozhatunk.

A Fighting Force csapata négy tagból áll, ezek közül választhatjuk ki a számunkra szimpatikust. Mace Daniels egy kemény kötésű hölgyemény, Snapper barátja. Hawk Manson egy jóképű igazságbajnok, őt Mace kereste fel. Hawk pedig Ben (Smasher) Jackson-nak szólt, pontosabban "kibérelte" a börtöntől, ahol a nehézsúlyú fickó épp az életfogytiglan tartó büntetését töltötte. Végül a kislányos külsejű Alana McKendrick-et szintén Mace értesítette - örömmel vállalta a feladatot, hiszen így bosszút állhat hajdani mostohaapján, aki rajta is végzett néhány kísérletet. Mindegyikük eltérő stílusban bunyózik, eltérő speckókkal. Külön megemlítem az ún. szuper mozdulatot (amihez némi fényeffekt is társul): bár ezzel a támadással sajnos hősünk energiája is fogyni fog, ha többen vették körül, roppant hatásos – ráadásul többes találat esetén külön pontozza a gép. További érdekesség, hogy még a földön fekvő áldozatokba is bele lehet rúgni, ami az elalélt főellenségeknél különösen érdekes.

A pofonok osztását Dr.Zeng felhőkarcolója előtt, a parkolóban kezdjük meg, majd miután Zeng elmenekül, fél New York-on kell átüldöznünk, hogy végül ráleljünk a főhadiszállására. Áthaladhatunk az esti lámpafényben tündöklő Central Parkon, megfordulhatunk a külvárosban, Bronxban, és még sorolhatnánk a helyszíneket, hiszen van bőven. Ha csak egyszer játsszuk végig a játékot, nem is fogjuk mindet látni, mert néhol az út elágazik, és rajtunk áll, merre megyünk tovább. A grafika egészen elképesztő: mindenütt zajlik az élet, például a városban a háttérben civil autók igyekeznek a dolgukra, még a banditák is egy befaroló furgonból pattannak ki. Aztán miután kiosztottuk őket, s azt hihetnénk, hogy jól végeztük dolgunkat, egyszer csak megjelenik egy helikopter, és golyókat záporoz felénk. Nosza, uzsgyi a kocsi mögé, ha nem akarjuk szitává lövetni magunkat. Aztán miután végeztünk a helyszínen, a nézet a közeli utcasarokra vált: a kereszteződésbe egy jókora kamion fordul be olyan iramban, hogy a plató le is szakad – ez jelzi, hogy megérkezett az első főellenség.

Az irányítás maximálisan kézhez álló, akár a Tomb Raiderben, bármerre elszaladhatunk, s az ellenfelet tetszőleges oldalról rohanhatjuk le. Bizony a lerohanás a legjobb szó, ugyanis leghatásosabb támadásokat futás közben (R1) aktiválhatjuk – például nekifutásból rúghatunk az ellenség képébe. A kamera kezelés ennek köszönhetően egészen újszerű: a perspektíva nem oldalról követi hősünket, hanem – mivel a 3D valóban térbeli mozgást jelent – mindig úgy mutatja, hogy az ellenfelek is képben legyenek. Mi ezen a perspektíván nem változtathatunk, legfeljebb az (L1-gyel) távolíthatunk egy kicsit.

A verekedések legszórakoztatóbb mozzanatai azok, amikor valami új fegyvert tesztelhetünk - mert hát kérem azok is vannak. Fegyver alatt pedig nem csak az ellenfeleink kezéből kirúgott pisztolyokat kell érteni, hanem szinte bármit, ami a terepen mozdítható. Például szétverhetjük a kocsikat (roppant poénos, amint beleng a kasztni és beindul rajtuk a riasztó), majd a kerekeket szépen Zeng gorilláinak a fejéhez hajíthatjuk. Ugyanezt megtehetjük a ránk támadó motorosok járműveivel is: miután lerúgtuk őket, a motorblokkot dobálhatjuk, a kipufogót marokra fogva pedig kioszthatunk néhány nyaklevest. A mindenütt elszórt üvegeket is széttörhetjük a "jóakaróink" koponyáján, és a baseball ütőnek is nagy hasznát fogjuk venni. A legbrutálisabb persze a páncélököl: csupán egyetlen lövés, és a fejére állt kiégett váz már csak körvonalaiban emlékeztet a néhai luxusautóra. Azt hiszem nem is kell tovább méltatnom a pusztítás szépségeit - aki kedvet kapott hozzá, bátran vegye meg ezt a játékot.

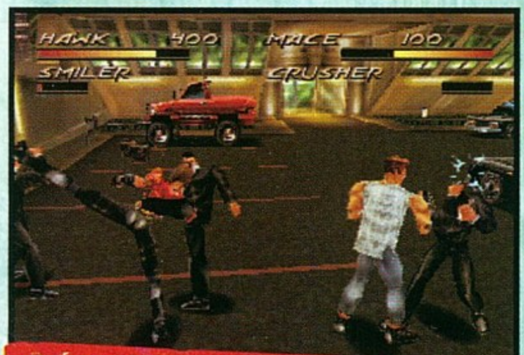
V.Z.



ÍGY JÁR AZ, AKI SMASHER ÖKLE ELÉ MERÉSZKEDIK



MACE SPECIÁLIS TÁMADÁSA NYOMÁN MÉG AZ ASZFALT IS FELIZZIK



KÉT JÁTÉKOS MÓDBAN KOOPERÁLVA PÜFÖLHETJÜK A GENGSZTEREKET



ÉJSZAKA A CENTRAL PARK NEM TÚL BIZTONSÁGOS KÖRNYÉK

FIGHTING FORCE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ ÉLETSZERŰ KÖRNYEZETBEN SZINTE MINDEN TÁRGY SZÉTVERHETŐ
✗ A VÉGE FELÉ TÚL KEVÉS A HÁTTÉR, VISZONT TÚL SOK AZ ELLENFÉL

84%

Nálam nagyobb Street Fighter 2 rajongót annak idején (az SNES-es időkben) lámpással sem lehetett találni. Ez persze nem azt jelenti, hogy annyira jól játszottam; nem, de imádtam játszani ezzel a végtelenül jól kezelhető, párját ritkító verekedős programmal. Éppen ezért érdeklődve és egy kicsit félve teszteltem a Capcom soha véget nem érő sorozatának legújabb, s (mint később kiderült) egyben legelőkelőbb tagját, a STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA-t.



ITT A TEKKEN 2 ELSŐ IGAZI KONKURENCIÁJA!

STREET FIGHTER 3D-BEN

A SFEX az alap SF2 3D-s környezetbe átrakott mása. Ezt azért hangsúlyozom, mert nem valami új, gyenge próbálkozással állunk szemben, hanem egy valódi Tekken 2 klónnal, sőt vetélytárssal. Eddig ugyanis úgy tapasztaltam, hogy a verekedős játékok rajongói kivétel nélkül minden programot a T2-höz hasonlítanak – nos a SFEX semmiben sem marad el tőle, talán bizonyos szempontból túl is szárnyalja azt. Miben több, miben kevesebb? A leírásból kiderül...

Kezdjük a negatívumoknál, mert azokból kevesebb van. A játékban szereplő karakterek között számomra érthetetlen módon hét nő is van. Amúgy semmi bajom a csajokkal, de valahogy a bunyós játékokban nem szívlelem őket (egy Chun Li-t még megbocsátottam, de ennyi nőt?). Ha nem lenne ott az a pár klasszikus pali – Ryu, Ken, Bison, Guile és Dhalsim – akkor bizony nagyon lehúztam volna a játékot. Az új embereket is elég ötletszegénynek találom, talán sokkal szerencsésebb lett volna, ha csak az eredeti szereplőket teszik bele a programba. Ebből a szempontból a Tekken 2 jobb, mert ott minden karakter egyénibb volt. Blanka, hol vagy?

A játszhatóság és az irányítás tökéletes. Mondjuk ez minden Street Fighter játékra igaz: ha tudod azt a 7-8 féle alapmozgást, minden szereplővel tudsz valamit kezdeni, hiszen mindig ugyanazok a kombinációk szerepelnek, csak egy kicsit variálva. Egyszerűen elájultam, amikor kiderült, hogy a speckókat még a 3D kedvéért sem változtatták meg: maradtak például a "negyed kör előre+ütés" és a "hátra 2 mp.+előre+ütés" klasszikusok, így tényleg ugyanazt a régi, történelem teremtő játékot nyomhatjuk, de a kor követelményeinek megfelelően térben megjelenítve.

A játékban nagyon sok speciális lehetőség van, amit szintén nem találunk meg más programokban (legalábbis így együtt nem). Játszhatunk egyedül (ARCADE), egymás ellen (VERSUS), csapatbunyót (TEAM BATTLE), bunyót időre (TIME ATTACK), túlélést (SURVIVAL) és gyakorolhatunk is (PRACTICE). Van azonkívül egy állati érdekes opció, a WATCH, ahol a gép a kiválasztott karakterekkel bemutatómeccset játszik, de olyan kameranézeteket alkalmazva, mintha a TV-ben néznénk egy "Utcai-harcosok" bajnokságot.

A különböző opciók közül a Practice pont EXPERT almenüjét emelném ki. Itt lehetőség van arra, hogy minden szereplő minden speciális mozdulatát és ezek kombinációit megtanuljuk, de legalábbis kivitelezzük. A sikeres bemutatóért pontokat kapunk, minek eredményeképpen rejtett szereplőket hívhatunk elő. A mozdulatokra persze nem kell magunktól rájönnünk, ezeket megvizsgálhatjuk egy menüben, de előhozni őket, na az már nem egyszerű történet!

Ha valakinek fontos szempont, hogy egy játék lehetőleg időtlen-időkig elszórakoztassa, akkor a SFEX tökéletes választás. Miután végigverjük a teljes stábot, még ott van a lehetőség az időrekordok megdöntésére és a túléléses menetekre, nem is beszélve a rejtett karakterekről és a rejtett bonusz játékról.

A SFEX grafikája csodálatos. Nagyon élethűek a mozdulatok, tökéletes az animáció, jók a speciális hatások. Több féle befejező-támadás animációt is produkálhatunk és a kamera is nagyon jó szögből mutatja az eseményeket. A bunyó elég gyors, de követhető. Mindent összevéve: a STREET FIGHER EX plus ALPHA az utóbbi idők legjobb verekedős játéka.



RYU ÉS KEN, A KÉT ÖREG



A LÖVÉS MAJDNEM BIZTOS, HOGY TELIBE TALÁL

AZ ERŐVISZONYOK NEM MINDIG EGYENLŐEK



AZ SFEX EGY EMANCIPÁLT JÁTÉK





BURN BABY, BURN!

STREET FIGHTER PLUS ALPHA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ TÖKÉLETES 3D-S KONVERZIÓ
× TÚL SOK A NŐI KARAKTER

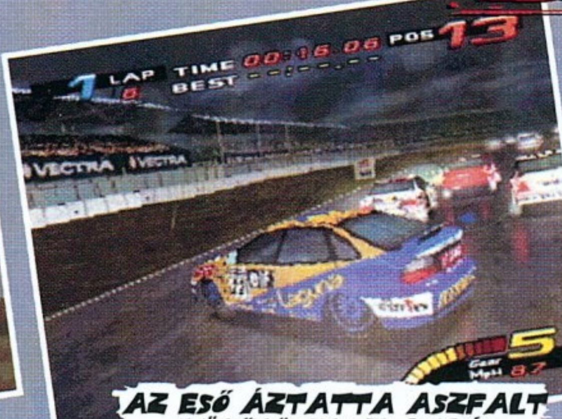
95%

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

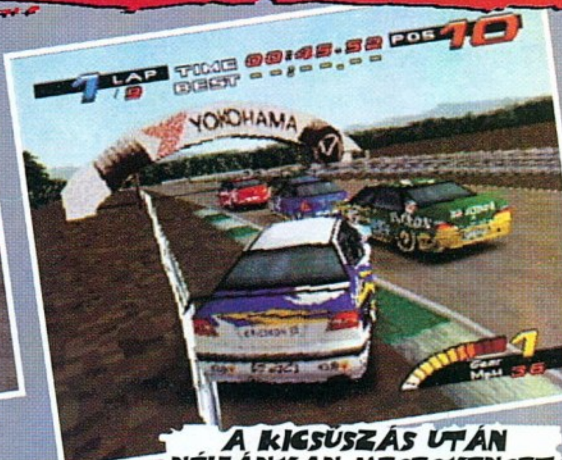
ABLAKTÖRLŐ NÉLKÜL EL SE INDULJ!



MAJDNEM FELBORULTAM, RÁADÁSUL MÉG EGY TÁBLÁT IS TELIBE KAPTAM



AZ ESŐ ÁZTATTA ASZFALT KÜLÖNÖSEN SIKAMLÓS



A KICSÚSZÁS UTÁN NÉHÁNYAN MEGEGYENGETTÉK AZ AUTÓM OLDALÁT

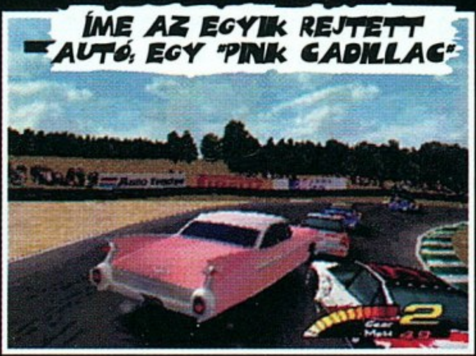
A hogy az amerikai autómárkák legnagyobb erőpróbája a NASCAR, úgy az európai szériaautók legrangosabb megmérettetése a brit Touring Car bajnokság. Arról pedig, hogy ez a verseny PlayStation-ön is a legrangosabb legyen, a CodeMasters gondoskodott: aki szereti a realisztikus irányítású versenyprogramokat, ennél a játéknál jobbat nem találhat. Teljes mértékben sikerült az eredeti verseny hangulatát áthozni, azaz a küzdelem itt is leginkább az idegek harca; elég türelmesek vagyunk-e kivárni a kedvező pillanatot az előzésre, meg merjük-e kockáztatni az adott kanyart azon a sebességen, ahol gumik már bármikor megcsúszhatnak, tudunk-e a koncentrálni az összes körön keresztül, mert persze elég csupán egy másodpercnyi figyelmetlenség és máris a füvet szántjuk.



TÜLEKEDNI ELÉG VESZÉLYES, DE NÉHA MUSZÁJ



MÉG A KOCSI BELSEJE IS 3D-BEN VAN KIDOLGOZVA



ÍME AZ EGYIK REJTETT AUTÓ, EGY "PINK CADILLAC"

A grafika szinte elkápráztatja az embert, a teleobjektív effektuson és a hasonló megszokott dolgokon kívül számtalan érdekes dolgot vehet észre a figyelmes szemlélő. A nyolc eredeti és roppant életszerű pályán különböző időjárási tényezők között folynak a futamok. Silverstone-ban például eső fogad minket: a kocsik kerekei vízpárát vernek fel, és ami igazán fantasztikus: a nedves aszfalton tükröződik az autók helyzetjelzőjének a fénye. A belső nézetben (bár a rövid belátható terep miatt nem igazán előnyös) valóban ott ülünk a kocsiban, az út egyenetlenségei szerint rázkódik a kasztni, a centrifugális erő hatására bedöntjük a fejünket és persze láthatjuk a kezünket is amint sűrűn lenyúlunk váltani. Esőben még az ablaktörlő is működik! A kocsik hangja szintén telitalálat, ami nagyban hozzájárul, hogy tökéletesen érezzük a sebességet. Belső nézetben teljesen jól hallani még a váltó fogaskerekeinek egészséges zúgását is, ha pedig kiszaladunk a pályáról, hangosan zötyög a kaszni. Amennyiben nem vigyázunk az autónkra, bizony csúnyán összetörhetjük. Átkozottul jópofa, hogy a hátsó szélvédő először csak "bepókhálósodik", aztán kell még egy erőteljes ütközés, és már be is szakadt. Az egyetlen irreális dolog a borulás. Az még nem lenne baj, hogy az autók nagyon nehezen állnak fejre, hiszen a kocsik felépítése miatt ez az igazi versenyeken is elég ritka, de amikor a fizika törvényei szerint elkerülhetetlen a bukfenc, sajnos elég suta mozdulatokat láthatunk: az autók úgy fordulnak az oldalukra, mint valami kartondobozok.

Minden pályán két futamot rendeznek, s a következő helyszínre csak akkor juthatunk át, ha bizonyos pontszámot elérünk – ezt a gép a rajtnál kiírja. Itt derül ki, milyen nehéz is lehet a valóságban bajnokká válni – szerencsére nekünk megadták a lehetőséget, hogy azért a pályák után állást mentsünk. Ahonnan már továbbléptünk, azt a helyszínt onnantól a Single Race-nél is választhatjuk. Apropó pontok: amikor valakit keményen meglökünk, veszélyes vezetésnek minősítik a művünket, s négy ilyen koccanás után pontlevonás jön, hat után pedig diszkvalifikálás! Nagyon kellemes, hogy a Short Championshipet választva nem muszáj az eredeti 18-20 kört lerónunk, hanem csak annak töredékét. Amennyiben a 15 másik ellenfél már nem jelent problémát, osztott képernyővel (a Single Race-nél) két játékos mód is bekapcsolható.

A garázsba lépve a Touring Car autók színe javát megtalálhatjuk, gyártók szerint: Honda, Audi, Opel (Vauxhall), Volvo, Ford, Nissan, Peugeot, Renault. Ha különálló versenyen indulunk, láthatunk még két garázsajtót, ott rejtőznek a titkos járművek. Csak próbáljuk meg névnek beírni: CMGARAGE. Bár első nekifutásra sok különbséget nem fogunk látni az autók irányítását illetően, hamarosan rájöhetünk, hogy igenis vannak eltérések. Én például először egy Volvóval fogtam neki a bajnokságnak, hiszen széles kiépítésének köszönhetően talán ez az egyik legbiztosabb úttartású autó, igaz, egy kicsit "komótosan" fordul. Aztán az ötödik pályától rá kellett döbbennem, hogy egyszerűen képtelenség tartani vele az iramot. Egy gyors és mozgékony autó a köreredményeken másodperceket javíthat, ajánlom tehát mindenkinek a Renault használatát. Főleg, mivel ez egy olyan verseny, ahol sokat jelent a rajtnál a pole pozíció. Bár easy fokozaton egy-két kicsúszás még belefér a továbbjutásba, a legkeményebb szinten törekednünk kell a rajt-cél győzelemre. Ha belekeveredünk a mezőny sűrűjébe, ott akkora a furakodás, hogy szinte biztos a kicsúszás – ilyet pedig rajtunk kívül csak a sereghajtók szoktak csinálni. Ajánlom figyelmetekbe, hogy amikor valaki hátulról toszogatja a kocsitokat, vegyetek vissza a gázból (olyankor működésbe lép a motorfék), ugyanis ha jármű oldal irányba sodródik és eközben a kerekek még nyomatékot is kapnak, szinte magától értetődő a keresztbe állás. Legjobb a manuális váltó, úgy ugyanis például 3-asban csumára húzva a gázt egyenletes sebességgel vehetjük a kényes kanyarokat, ráadásul az autó végsebessége is megnövekszik Ha pedig már csúszunk, visszaváltva még megfogható az autó, vagy ha már hátra felé sodródunk, azonnal rükvercbe kapcsolhatunk és így lendületből fordíthatjuk vissza a kocsit.

Mint az a lelkesedésemből talán kitűnik, véleményem szerint a Touring Car jelenleg a PlayStation-ös autóversenyek csúcsa. Aki nem hiszi, járjon utána az 576 Shopban.

V.Z.

TOCA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ MAXIMÁLIS IRÁNYÍTHATÓSÁG, REALISZTIKUS KÜLSŐSÉGEK
× AZ ELLENFELEK AUTÓI MINTHA NEHEZEBBEN CSÚSZNÁNAK MEG

95%

LÁNGOLÓ ASZFALT

EBBEN A HÓNAPBAN (ISMÉT) BŐSÉGES TERMÉS VOLT A PLAYSTATION-RE KÉSZÜLT VERSENYJÁTÉKOK TERÉN. EZ AZ OLDAL HÍVEN TÜKRÖZI A VÁLASZTÉK SOKSZÍNŰSÉGÉT.

PEAK PERFORMANCE

A Peak Performance egy mintaszerű példa arra, amikor a fejlesztők a program egyik részletére nagyon koncentrálnak, viszont a többi részéről megfeledkeznek. A Peak Performance autói hihetetlen részletességgel lettek megtervezve és mozgatva, ám a tájak, amelyeken autózhatunk elnagyoltak, olyan grafikai színvonalon, ami két évvel ezelőtt is csak a tűrhető kategóriába lett volna sorolható. A géppark 21 darabot számlál. A készítők nem fárasztották magukat a licencjogok megvásárlásával, ettől függetlenül azonban az autók minden porcikája valódi márkák vonalát követi. Az autók ablakain még be is lehet látni, így a belső kiképzés sem marad rejtve, sőt még azt is jól láthatjuk, amint a pilótánk csűri a kormányt, vagy lenyúl a váltókarhoz.





A kocsikra még a kipufogócsövet is odabiggyesztették, aminél még arra is gondot fordítottak, hogy váltásnál kisebb láng csapjon rajta ki. Ha tehát csak a járművek megjelenését nézzük: a program páratlan a maga nemében (leszámítva a kocsik motorhangját, ami valami borzalom), és még az irányítás is megállja a helyét. A közúti szériaautók frankón belengnek, míg a sportosabb típusok merevebb felfüggesztést kaptak, tehát ennek megfelelően mindegyik járgány eltérő menettulajdonságokkal rendelkezik. Csak az öt darab pálya ne lenne olyan sivár: élénk, árnyalatlan színek borítják a poligonokat, árnyékhatások sehol, kevés a tereptárgy és még sorolhatnám az efféle jelzőket. A játék menüjében a szokásos 1 és 2 játékos üzemmódokat találjuk, valamint az időre menő Time Trialt, amin belül a városi pályán egy 30 ellenőrzési pontos versenyen vehetünk részt. Mindegyik helyszínen többféle időjárás választható: vezethetünk nappal, éjszaka, ködben, vagy naplementénél. Van pályaszerkesztés is, valamint külön, egyedi beállítású kocsikat is készíthetünk, amelyeket aztán ki is menthetünk.

PEAK PERFOMANCE

70%

EXPLOSIVE RACING

Úgy egy évvel ezelőtt sajnos méltatlanul nem tudtunk beszámolni a Burning Road nevű autóversenyről, ám most, hogy a konzolokkal külön foglalkozunk, a folytatásnak tekinthető Explosive Racing-gel nem követjük el ugyanazt a hibát. Egy őrült, ugratókkal bővelkedő száguldásba kapcsolódhatunk be, s hat olyan kaliberű versenyző közül választhatunk, akik jogosítványhoz aligha juthatnának. őrült kiscsaj bitang gyors sportkocsival, kemény, bőrdzsekis macho chopper motorral, vagy mexikói tahó egy testes vontatóval - hogy a mezőny "legjavát" említsük. Kiválasztottunk öt pályán állhat rajthoz, ám kezdetben persze csak az elsőn. (Gyakorolni is csak azokon lehet, ahová eljutottunk már a bajnokságon.) Az első helyszín Skócia: az út mentén a Loch





Ness-i szörny versenyt úszik velünk, majd később még az eső is elered és az ég is beborul. (De van világítás!) Másodjára egy Arizonai sziklás bányavidéken csillék, vadnyugati faházak, és indiánsátrak közt folyik a verseny, a harmadik pálya pedig Kínába kalauzol minket. Többek között átrepeszthetünk a Nagy Fal tetején és egy cölöpökön álló halászfalut is láthatunk futólag. A negyedik pálya állítom, a legszivatósabb: a jeges útburkolat, a szembe jövő hókotró és a lavinaveszély még csak a kisebbik rossz, az igazán idegesítő a tó víztükrén több helyen megtört, s ezáltal billegő jégtábla, ami persze általában mindig úgy igyekszik billenni, hogy még véletlenül se tudjunk rajta áthajtani. Az ötödik helyszín ezután már gyerekjáték: San Francisco utcáin csupán néhány élesebb kanyarnál kell lefékeznünk, és a daruállványok alatt kell pontosan átgurulnunk. A játék legvégén rendőrök elől kell meglógnunk szintén a városi pályán. Apropó továbbjutás: nem a helyezésünk számít, hanem az, hogy a pálya elején kiírt időlimiten belül végezzünk! Ha nagyon jók vagyunk az egyes pályákon, még jutalom járműveket is kapunk!

EXPLOSIVE RACING

83%

FORMULA KARTS

A Formula Karts SE azoknak ajánlható, akik a rajongásig odavannak a gokartozásért. Hagyományos, gyors versenyekhez szokott játékosok ne várjanak ettől a programtól túl sokat, ráadásul grafikailag sem számít egy kiemelkedő alkotásnak. Brazíliától Egyiptomig összesen nyolc hamisítatlan gokart pályán állhatunk rajthoz, plusz még számíthatunk egy jutalom pályára is, ami ha jól tudom a Holdon lesz. Nyolc versenyző közül szelektálhatunk, mindegyikük gokartja eltérő dolgokban jeleskedik: úgy mint sebességben, gyorsulásban és tapadásban. (Tapasztalataim szerint leginkább a második pont számít.) Egyedül a gépi versenyzők ellen, vagy osztott képernyővel ketten tudunk játszani, azon belül is választhatunk külön verseny, bajnokság és az arcade mód közül, továbbá egy játékos módnál gyakorolhatunk is.





A felsoroltak közül a bajnokság pontozásos rendszerben zajlik, míg az arcade módnál egyből kiesünk, ha az adott versenyen nem vagyunk benne az első háromban. Ha pedig kiesünk, életet vesztünk - igaz a díjakért majd pénzt kapunk, és azért a futamok közti shopban - sok más mellett - akár életet is vásárolhatunk. Az arcade mód másik különlegessége a bevethető extrák, úgy mint turbó és szuper tapadás. Ezek közül az L1-gyel tudunk válogatni és az R1-gyel tudjuk aktiválni őket. Extrák persze csak korlátozott számban vannak, és a működésük is csak rövid ideig tart - ezt a sebességmérő mellett mutatja egy-egy óra. Láthatunk még egy negyedik órát is, az pedig azt jelzi, hogyan állunk az üzemanyaggal - ha tehát kevés van, irány a box utca. A játék irányítása messzemenőleg megközelíti a valódi gokartokét, érdekes például a belső nézet, ahol pilótánk még be is dől a kanyarokban. Az autók még sérülnek is: ha például sokat ütközünk, elkezd félrehordani a kormány.

FORMULA KARTS

67%

Szeretnéd kipróbálni, milyen érzés mesterlövésznek lenni? Filmekben sokszor látni, hogyan szedik le az orvlövészek néha kilométeres távolságból áldozataikat, ám videojátékokban ilyesmit eddig még nemigen tehettünk! Hogy miért nem, annak leginkább technikai okai vannak: kilométernyire belátható 3D-s terepet generálni nem is olyan egyszerű. Szerencsére azonban mindig akadnak, akik még a lehetetlent is véghez viszik: ezúttal az elismerést a Shiny Entertainment munkatársai érdemelték ki.

Aki "találkozott" már Earthworm Jimmel, az tudhatja, hogy ez a cég nem éppen az épelméjű sztorijairól híres, s ezt csak azért bocsátom előre, hogy az alaphelyzet ne lepjen meg senkit. Szóval a történet Kurtról szól, egy laborasszisztensről, aki egy őrült - ám jámbor – tudós mellett tevékenykedik. Hőseink felmennek az űrbe, ám a doki legújabb kísérletei – csakúgy mint máskor – kudarcot vallanak. A doki félve attól, hogy nevetségessé válik, úgy határoz: márpedig ő addig nem megy vissza a Földre, amíg fel nem fedez valamit. Telnek-múlnak a napok és a hetek, ám a lángelme csak csupa használhatatlan dolgot talál fel – kivéve a genetikailag manipulált hatlábú kutyát, Bonest, aki még túlságosan is jóra sikeredik: a munkára tervezett blöki olyan intelligensé válik, hogy még a munkát is megtagadja. Aztán hirtelen fordulópont következik be: hőseink különös örvényt fedeznek fel a távoli űrben, amiről hamarosan kiderül, hogy idegen hódítók közelednek egyenesen a Föld felé.



ÖLJ, BUTÍTS ÉS NYOMORBA DÖNTS!

Hatalmas, gördülő építményeikkel letarolják a városokat, a földi fegyverek tehetetlenek velük szemben. Itt az ideje tehát, hogy a doki megmutassa, mit tud! Kurt egy szuper erős és golyóálló páncélzatot, valamint egy több funkciós fegyvert kap gazdájától – neki már "csupán" annyi a dolga, hogy használja azokat.

Kurtot irányítva összesen öt hatalmas várost kell megsemmisítenünk, hogy végül eljussunk az "örvénylovasok" főnökének "tanyájára". Küldetéseinket mindig az űrbázisról kezdjük: felcsatolva a sisakként is funkcionáló fegyverünket a fejünkre ugyanazon az örvényen keresztül zuhanunk be a föld légkörébe, amin a hódítók érkeztek. A zuhanás csak átvezető pálya: Bones néhány fegyvert már előre kihajított nekünk ejtőernyőn, s ezeket szedhetjük össze, miközben lentről néhány rakétát eresztenek meg felénk.

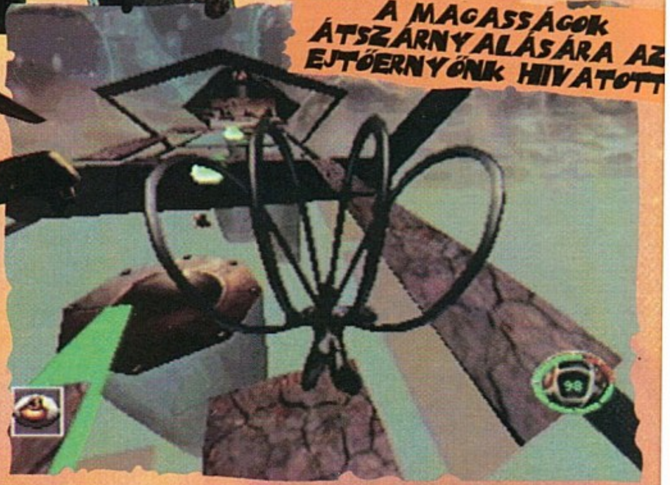
Lent, a szerkezetben kezdődik az igazi akció. A gigantikus járműben hatalmas tereket, hosszú folyosókat kell bejárnunk, s egy seregnyi robottal, gyíkfejű androiddal, tankokkal, ágyúkkal kell szembeszállnunk. Minden városnak megvan a maga egyedi nagyfőnöke, aki irányítja az egész kócerájt, ezek tulajdonképpen a főellenségek. Az irányítás szempontjából fontos az oldalazás (L1/R1), így kerülhetjük ki az ellenséges lövedékeket. Alapvető fegyverünk a géppisztoly, ám az úton számtalan extrát is begyűjthetünk, amelyeket majd a Kör lenyomásával használhatunk. Gránátot, "a világ legkisebb nukleáris bombáját", figyelem elterelő próbababát szerezhetünk; ezek közül majd az L2-vel válthatunk. A fegyverünk – mint említettem - egyben a sisakunk, és mellesleg egyben a mesterlövész puskánk. Hogy ez utóbbi funkcióját igénybe vegyük, fel kell csatolnunk a fejünkre, amit a SELECT-tel tehetünk meg. A sisakban négy képernyőt látunk: a naggyal célozhatunk, a három kicsi pedig a lövedékeink szemszögét követi. A célzáson kívül rá is nagyíthatunk a célpontra, ezt a Háromszöggel és a Körrel tehetjük meg. A mesterlövész puskához is találhatunk majd hatékonyabb lőszertípusokat, valamint sisakkal hívhatjuk majd segítségül Bones bombázógépét is – persze csak akkor, ha már felvettük a kutyafej ikont. A továbbjutáshoz nem elég csak jól célozni! Hatalmas tükörtermekben például egészen belekáprázik a szemünk, amint vékony pallókon átugrándozunk, vigyázva, hogy le ne essünk – sokszor az ejtőernyőnkkel vitorlázva át a mélységeket. Gyakran nekünk kell kipuhatolnunk az ellenség gyenge pontját: zárakat kell szétlőnünk, apró réseken kell belőnünk az aknáinkat. Kurttal ráadásul minden pályán valami extrém dolgot is művelhetünk: beülhetünk az ellenség bombázójába, csúszdázhatunk, snow board-ozhatunk, stb.

Amikor korábban a játék PC verzióját teszteltem, még nemigen tudtam elképzelni, hogyan fogják ezeket a hatalmas tereket a PlayStation-nel megjeleníteni – de szemmel láthatólag remekül sikerült. Igaz, a konzolosoknak néha a folyosókon egy másodpercre megáll a játék, amíg betöltődik a következő rész, ettől eltekintve azonban semmivel se kevesebb a játék, sőt egy frankó intro képsorral még több is. A játszhatóságon is javítottak, hiszen most már az alszinteken belül is lehet menteni. Végül néhány tipp! A sikoltozva menekülő ládák 150% energiát érnek, ne mulasszuk el sarokba szorítani őket! A 4. főellenséghez az alatta fújó légáramlattal kell felküldeni a bombákat. Az 5. pályán a targoncaroncsot toljuk rá a sárga kapcsolóra, így nyithatjuk ki az ajtót. A legfőbb gonoszt pedig úgy csalhatjuk el a nukleáris bomba mellől, hogy etetni kell őt a fóka szerű lényekkel, amelyeket a közeli automatából (a mellette lévő gomb lenyomásával) varázsolhatunk elő.

V.Z.



AZ IDEGENEKET ADAGO[LÓ] SZERKEZETEKTŐL MIND[...] ELSŐKÉNT SZABADULJUNK



A MAGASSÁGOK ÁTSZÁRNYALÁSÁRA AZ EJTŐERNYŐNK HIVATOTT



HA KISZOLGÁLÓ EGYSÉGNEK ÁLCÁZZUK MAGUNKAT, AZ ÓRIÁSI ROBOTOK RÁNK SE BAGÓZNAK



A SZIVAROZÓ ROBOT MÉG NEM TUDJA, DE AZ UTOLSÓKAT SLUKKOLJA

MDK

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

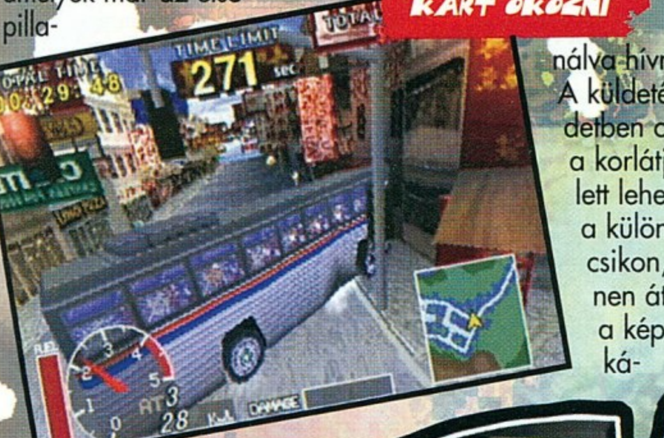
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ HATALMAS TEREP, TÁVCSÖVES CÉLZÁS, REMEK ZENE
× NINCS 2 JÁTÉKOS ÜZEMMÓD

94%

FELONY 11-79

A legtöbb játéknál nem igaz az az állítás, hogy "Mindig az első benyomás a fontos". Előfordul ugyanis, hogy csak több nekifutás után tetszik meg egy program – node mi a helyzet azokkal a játékokkal, amelyek már az első pillanattól kezdve tűzbe hozzák az embert? A FELONY 11-79 ugyanis egy ilyen játék. Hiszitek vagy nem, de minden alkalommal amikor nyomulok vele, hangosan kurjongatok, annyira élvezetes az akció (ha valaki más is van a helyiségben, azért visszafogom magam).



EZZEL KÖNNYŰ KÁRT OKOZNI

AMIT AZ ÉLETBEN SOHASEM CSINÁLHASZ MEG!

Többször is eszembe jutott már egy-egy akciófilm után, hogy milyen jó lenne egyszer úgy száguldozni egy kocsival, ahogy a menők csinálják: törni-zúzni-odaverni a szebbnél-szebb autókat, keresztben esni be a kanyarokba, kézifékkel forogni. És láss csodát: végre megjelent egy ilyen program, amiben kötöttségek nélkül élhetjük át ezt az élményt. A Felony 11-79 ugyanis a rosszfiúk, a gengszterek, a banditák és általában "azoknak a bolond kölyköknek" a szórakoztatására készült. A lényege egyszerű: szegd meg a törvényt, felejtsd el a KRESZ-t. Az alap a következő: választanunk kell egy autót a kezdetben gyér, de bizalomgerjesztő kínálatból. Aztán egy pályát a három közül, ahol különféle alapfeladatokat kell megoldanunk (lássuk őket):

1-Kezdéskor betörünk egy kiállításra és ellopunk egy értékes szobrot. Ezt kell elszállítanunk a pálya végére, de még előtte a belvárosban össze kell szednünk néhány dinamit rudat, amelyek a továbbjutáshoz szükségesek.

2-Meg kell keresnünk a velünk szembe haladó fehér limuzint, és lelopni az elejéről az arany jelvényt (egyszerűbben fogalmazva jól neki kell menni).

3-Meg kell szerezni egy ezüst kegytárgyat, végigszáguldani a városon, és az egyik belvárosi telefonfülkét használva hívni egy helikoptert.

A küldetések teljesítésének kezdetben csak a gyorsan fogyó idő a korlátja. De a száguldás mellett lehetőség van arra is, hogy a különböző objektumokon, kocsikon, házakon, szóval mindenen átgázolva kárt okozzunk – a kép jobb felső sarkában látható egy számláló, ami mutatja az okozott károkat dollárban. Később ennek is jelentősége lesz, ugyanis... Minden teljesített pálya után újabb választható autók állnak rendelkezésünkre, melyek között akadnak egészen használhatók és inkább érdekesek is. De még csak most jön a java! Arra is van mód, hogy az összesen 22 választható típus mindegyikét (ebből 12 rejtett) megszerezzük.



VISSZA KETTŐ, PADLÓGÁZ!

– Néhány kocsi csak akkor jelenik meg, ha a pályákat 4 percnél hamarabb fejezzük be. Ennek az alapfeltétele egy szupergyors autó.

– A legizgalmasabb gépeket úgy hozhatjuk elő, ha a pályáktól függően 1-2.5 millió dolláros kárt csinálunk. Ehhez egy masszív járgány szükségeltetik és nem árt tudni, hogy milyen objektumra mennyit számol a "kasszás".

– Van olyan gép, amit akkor kapunk meg, ha egyáltalán nem csinálunk semmilyen kárt. Ezt valamilyen kisebb méretű kocsival, esetleg motorral tudjuk kivitelezni.

– További autókat speciális feladatok megoldásával csalhatunk elő, melyek pályánként változnak. A "Sea Side"-on például van egy traffipax, amelyen több, mint 75 MpH-os sebességgel kell átszáguldanunk.

BREAKIN' THE LAW!

Ami nagyon tetszett a játékban, az a totális "haladási" szabadság. Egy pályán szinte "számtalan" irányban haladhatunk, többféle útvonalon, amelyek teljesen különbözőek. Néha átgázolhatunk bevásárló központokon, így levághatjuk a hosszabb kerülőket, lehajthatunk a tengerpartra, a csatornába, erdőn-mezőn gázolhatunk – szó ami szó, ilyen még nem volt! A városi forgalom teljesen reális, a lámpák rendesen váltanak, a forgalom tőlünk függetlenül működik – él az egész játék, mi pedig őrült módjára száguldozhatunk ebben a tényleg virtuális világban. A kocsi amellett, hogy szépen törik, elmerül a medencékben, kigyullad és olyan őrült dolgot történhetnek vele az extrém helyzetekben, hogy már csak ez is megér egy próbát.

A hangulatot a csúcsokig fokozzák a játék közben hallható zenék és azok a teljesen élethű hanghatások, amikor például elgázolunk valakit, széttörünk egy telefonfülkét vagy totálkárosra törünk egy tartálykocsit. A kocsik mind-mind másképp vezethetőek, de ezen belül még teljes körű műszaki machinációkra is van lehetőség: állítható a felfüggesztés, a váltó, a fékek, kormányzás, kerekek tapadása – és van egy tesztpálya is, ahol a beállításokat próbálhatjuk ki. A három pálya elég kevés, de hála a változatos feladatoknak és a számtalan útvonalnak, a FELONY 11-79 nagyon sokáig elszórakoztathatja a PlayStation tulajdonosokat.



A STRANDON ÁT EGYSZERŰBB AZ ÚT



MOST MERRE VAN AZ "ELŐRE"?

FELONY 11-79

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ NAGYON SZÓRAKOZTATÓ, EREDETI, JÓL JÁTSZHATÓ
× MÉG TÖBB PÁLYA KÉNE

90%



KÓD-X 2

576 KONZOL

FINAL FANTASY VII

Megszámolni nem tudnám, hány játékleírást követtem eddig, de 100%, hogy ezzel a Final Fantasy VII-tel nagy bajban leszek. Annyira nagyméretű ugyanis a program, oly szerteágazó, annyi rejtett dolog van benne, hogy most, a harmadik újrajátszás után sem vagyok benne biztos, hogy mindent tudok róla. Egyfolytában azon görcsölök, hogy minél jobb és teljesebb megoldást gyártsak, de mindig újabb és újabb dolgok jönnek be a képbe és jutnak eszembe – már attól "félek", hogy az egész pályafutásom ennek a csodálatos játéknak a jegyében fog eltelni (minden hónapban két oldal, előreláthatólag 2000-ig). Éppen ezért elkezdem "felszabdalva" leközölni a végigjátszást és adok néhány tippet is, amelyek szerintem megkönnyítik a dolgotokat. Mielőtt azonban belevágnék, lássunk néhány "általános" szabályt és tanácsot:

AZ IDEÁLIS CSAPAT

A játék elején legjobb a Cloud-Aeris-Red XII triót választani. Cloud ugye alap, Aeris a HEALING WIND nevű, mindenkit felgyógyító limitje miatt kell, Red XII pedig kezdetben a legjobb harcos. Tifa és Barret szerintem felejthető, mert a hölgy csak nagyon sok idő elteltével válik jó harcossá (akkorra meg már nincs rá szükség, hiszen a többiek sokkal használhatóbbak), a fekete srácnak pedig egyszerűen nem jók a fegyverei. Később lesznek olyan helyzetek, amikor adott, vagy kevesebb karakterrel kell mennünk, ott nincs mit tenni. A játék közepétől pedig csak és kizárólag egy triót használtam rendszeresen: Cloud-Vincent-Cid. Vincent-et a limitjei miatt (amikor átváltozik, feltöltődik az energiája és 4-5-ös kombó támadásokat csinál), Cid pedig nagyon erős és szintén bikák a limitjei. Mondjuk helyette elmegy Red XII-is, főleg azért, mert a L4-es limitjét egészen korán (az 1-es disc vége felé) meg lehet szerezni!

A LEGJOBB FEGYVEREKRŐL

Ahogy helyszínről-helyszínre továbbhaladunk a játékban, minden karakterhez egyre jobb fegyvereket tudunk vásárolni vagy szerezni (találni, elnyerni). Ez azonban elég csalóka dolog, mert a legtöbb fegyver matéria-nyílásai (SLOT) nincsenek összekötve, ezáltal nem lehet kombinációkat összehozni velük. Igyekezzünk tehát a rendelkezésre álló fegyverek közül azt kiválasztani, amelynek a legtöbb páros nyílása van. Úgy tapasztaltam ugyanis, hogy a fegyverek támadóértékében (ATTACK, ATTACK %) a 10-20-as (!) plusz/mínusz eltérés szinte észrevehetetlen (tehát a karakter körülbelül ugyanakkorát tud sebezni). A második szempont, hogy az adott fegyver matéria-fejlesztő tulajdonsága (GROWTH) mindenképpen legalább NORMAL értékű legyen. Elég szembetűnő, hogy a szupererős fegyvereken alig, vagy egyáltalán nincs nyílás – nem éri meg ezeket hosszú távon alkalmazni! Cloud-dal például elég sokáig (a RAGNAROK-ig) az ENHANCE SWORD-ot használtam. Minden karakterhez van egy végső, "Ultimate" fegyver, melyeket a szokásosnál nehezebb megszerezni. Ezeknek a legnagyobb a támadóereje, de nem fejlesztik a matériát. Értelem szerűen akkor érdemes ezeket felszerelni, ha már MASTER szintű, teljesen kifejlett matériáink vannak (leginkább a 3-as disc közepe felé).

A "LIMIT LEVEL"

Minden karakternek 7 Limit Break-je van, kivétel Cait Sith (neki 2) és Vincent (neki 4). Az aktuális LIMIT LEVEL első limitje kb. 80 elpusztított ellenfél után jelenik meg (ekkor "tanulja" meg az illető), a második pedig akkor, ha már az első limitet 8 alkalommal használtuk. A menüben a LIMIT pontba lépve felül egy színes csík mutatja, hogy hol tartunk a tanulásban. Ha az adott szint mindkét limitjét megtanultuk, a SET ponttal állítsuk át a következő szintre (erre oda kell figyelni, mert a játék során sokszor 80 ellenfelet leölünk ugyan, tehát az egyes számú limitek könnyebben jönnek, de a LEVEL 4-et, ami a legbitangabb, csak akkor tudjuk behozni, ha már minden előző limit-elemet megtanultunk). A L4-es limitek speciálisak, ezeket külön meg kell szerezni, majd odaadni a megfelelő karakternek.

FELSZERELÉSEK

Minden karakter 3 féle cuccal szerelhető fel (EQUIP menü). Az első a fegyver (WPN), a második a karpáncél (ARM). A karpereceknek ugyanolyan matéria-nyílásaik vannak, mint a fegyvereknek. Itt is igyekezzünk olyat választani, amelynek a legtöbb dupla nyílása van és legalább NORMAL a fejlődése. A későbbiekben olyan karpereceket is találunk, amelyeknek speciális tulajdonságaik is vannak, például megvédenek a különböző elementális támadásoktól. A harmadik felszerelés lehet valamilyen varázsgyűrű vagy nyaklánc, ezek szintén bizonyos fajta védelmet nyújtanak a varázslatok ellen. Előbb-utóbb elég sok ilyen speciális karpáncélt és varázstárgyat begyűjthetünk – próbáljuk meg úgy elosztani őket karaktereink között, hogy mindenki a lehető legtöbb fajta támadás ellen védve legyen.

A MATÉRIA FEJLŐDÉSE

A minimum NORMAL növekedést elősegítő fegyverekben és karpáncélokban a kapott EXP pontokkal egyenes arányban fejlődnek matériáink. Az egyre nagyobb fejlettségi szinttel egyre jobb varázslatokat tanulunk meg, a csúcs szint a MASTER level. A menü MATERIA részében a matériákra mutatva tudjuk megnézni, hogy a cucc milyen szinten áll (színes csillagok jelzik; értékét az AP mellett levő szám mutatja; a következő szint eléréséhez szükséges pontszám a TO NEXT LEVEL mellett látható). Az 1-es disc közepétől kezdve olyan helyszínekre is eljutunk, ahol a megölt ellenfelek után az EXP értéke a szokásosnál feltűnően jobban fejlődik. Itt csináljuk meg azt a trükköt, hogy szereljük fel embereinket DOUBLE vagy TRIPLE fejlődésű cuccokkal, rakjuk bele a matériákat (szépen sorban felfejlesztve mindegyiket) és az unalomig ismételve küzdjünk, amíg el nem érjük a magasabb szinteket.

A PIROS "SUMMON" MATÉRIÁRÓL

A játék közepéig a legfontosabb "aduászaink" a piros matériák. Ezek valamilyen speciális "istent" hívnak életre, aki/ami megtámadja az ellenfeleket. Ezek az istenek eleinte elképesztőeket sebeznek, de a normál varázslataink felfejlődésével sok közülük (szerintem) feleslegessé válik (a Fire-Ice-Lighting 3, Comet 2 és az Ultima varázslat után már nem olyan izgalmas pl. Ramuh, Shiva és Ifrit). De ami leginkább ellenük szól, hogy ezek a piros kövek nagyban levesznek a HP értékünkből, ezért badarság a kedvenceinket telepakolni velük. Én csak max. 2 pirosat adok minden emberemnek, a legjobbakat: Bahamut, Neo-Bahamut, Bahamut-ZERO, Odin, Hades és a frenetikus Knights of the Round. Van még egy szuper piros cucc, a Phoenix, ez utóbbit kombózni kell a Final Attack matériával (A Phoenix ugyanis elsütés és támadása után feléleszti a halott karaktereinket, a Final Attack pedig totális elhalálozáskor automatikusan elsüti a vele párosított matériát. Tehát ha egy csatában véletlenül meghal minden emberem, jön a FA és hozza a Phoenix-et, ami mindenkit feléleszt és még jól oda is ver!).

MILYEN HATÁSSAL VAN RÁNK A MATÉRIA?

Sajnos a különböző matériákat nem lehet csak úgy orrba-szájba, következmény nélül felszerelgetni. A zöld "támadó" és a piros "summon" matériák ugyanis bizonyos mértékben befolyásolják állapotunkat (pl. az erőnkből és a max. HP-ből levesznek, máshoz meg hozzátesznek). Éppen ezért nagyon oda kell figyelni, hogy minden karakterünknél egyenlő mértékben legyen ez a két szín megosztva. Jó megoldás, ha mindenkinél van legalább 1-1 HP PLUS és MP PLUS matéria (persze MASTER szintű), mert ezek visszahozzák (sőt sokszorozzák) a levett értékeket.

MATÉRIA KOMBINÁCIÓK

A dupla nyílások segítségével "életbevágó" kombinációkat tudunk összehozni. Persze ezeket nem adja könnyen a játék, hiszen a legjobb matériákért nagyon meg kell küzdenünk. Az első alkalmazható kombináció, amikor valamelyik zöld támadó matériát (FIRE, ICE, LIGHTING) párosítjuk a kék ALL-al, ekkor az adott varázslat minden ellenfelet sebez. Szintén alap a RESTORE-ALL (később inkább a FULL CURE-ALL) és REVIVE-ALL kombó, ekkor minden karakterünket egyszerre tudjuk gyógyítani és feléleszteni. SOHA ne adjuk az előző két kombót ugyanannak az embernek, mert ha meghal, nekünk minden szinten kampó! Legyen egy gyógyító és egy felélesztő harcosunk is! A karaktereink állapotát befolyásoló, bosszantó (MINI, FROG, PERIFY, SLOW, FURY, stb) varázslatok ellen szereljünk fel egy BARRIER-ALL-t és egy HEAL-ALL-t, a főellenfelek hasonló védelmének megtöréséhez pedig egy DESTRUCT-ALL-t. Én még a következő gyilkos kombókat tudom ajánlani: COMET-MP ABSORB (a Comet állatit sebez, az MP Absorb meg elvesz pluszban az ellenféltől egy csomó magic pontot), ULTIMA-QUADRA (az Ultima a legerősebb varázslat, a Quadra-val pedig négyszer egymás után tudjuk elsütni (ez persze bármelyik más varázslatra érvényes), de csak egyet(!) számol le a gép az MP-ből). No itt jön be a képbe a MIME matéria, amellyel utánozni tudjuk az előzőleg bemutatott varázslatot. Mindenképpen rakjuk fel a SLASH ALL matériát, ezzel egy ütéssel a csatamezőn levő összes ellenfelet támadja a karakterünk, és a DOUBLE CUT-ot, ezzel meg kétszer egymás után ver rá a kiszemelt áldozatra. Hasznos matéria még: W-ITEM (két tárgyat használhatunk egyszerre), W-MAGIC (két varázslat egymás után), W-SUMMON (két "summonálás" egymás után).

SZUPER KOMBÓ

A 3-as disc "megölhetetlen" szörnyei ellen hatásos a következő kombócska:

1-Cloud elsüti a Knights of the Round-Quadra kombót (Summon: KOTR, persze a Quadra miatt négyszer egymás után).

2-Cid nyom egy Mime-et (az előbbi csomag még egyszer)

3-Vincent nyom egy Ultima-HP Absorb pá-

rost (az Ultima csontig hatol, és az MP Absorb még pluszban levesz egy csomót).

Ez, ha a matériáink mind MASTER szinten vannak, összesen kb.SZÁZEZER pontot is sebezhet! Persze a KOTR-of szerintem 1 hónap MASTER-ra felvinni.

CHOCOBO, TE ÉDES!

A játék elején elég hamar megismerkedünk a FF világában közkedvelt háziállattal, a Chocobo nevű madárral. Ezek az állatkák a lovakat helyettesítik és alapvetően sárga színűek, azonkívül eléggé behatárolt környezetben tudnak csak mozogni (a hegyek-vizek útjukat állják). DE...lehetőség van mindenen átgázoló madárkák nevelésére is! Négy ok is van, hogy legyen egy speciális madarunk:

1-A Quadra matéria a Mideel környéki barlangból vehető fel, kék Chocobo-val,

2-A Mime matéria a Wutai környéki barlangból szerezhető meg, zöld Chocobo-val,

3-Az MP/HP Switch (felcseréli az MP/HP értékünket) a North Corel feletti barlangból, fekete Chocobo-val szerezhető meg,

4-A Knights of the Round matéria a láthatatlan szigetről, a térkép ÉK-i csücskéből, arany Chocobo-val vehető fel.

Tehát, a 2-es disc közepénél, ha már nálunk van a Highwind nevű repülőgép, koncentráljunk egy kicsit a madarakra. Ha innentől kezdve elfogunk egy madarat, és leszállunk róla (X), akkor a gép megkérdezi, hogy mi legyen vele – elküldhetjük az istállóba, vagy szabadon engedhetjük (remélem a madártogás művészetét nem kell bemutatnom).

1-Legyen egyik emberünknél a Chocobo Lure matéria, jó, ha MASTER szintű, mert úgy jobban jönnek lépre a drágák. Menjünk a Chocobo farmra (ahol a játék elején jártunk) és az öregtől a házban béreljünk ki 6 boxot (6x10 ezer Gil).

2-Most be kell fognunk néhány madarat a Gold Saucer-től keletre levő mezőkön (maximum 5-öt lehet). A madarakat küldjük a farmra, repüljünk oda és az istálló közepén álló fiúcskával rakassunk két HÍMET a boxokba (Moving Chocobos). Az a lényeg, hogy a hímek legalább GOOD minősítést kapjanak a gyerektől (addig kell fogdosni, amíg nincs meg a két "Good" hím). A maradék madarat engedjük szabadon.

3-A NŐSTÉNYEKET Mideel-től nyugatra, a sziget csücskében találjuk. Belőlük is kettő kell, de GREAT minősítésű! Rakjuk a két nőstényt is az előző módszerrel a boxokba.

4-Mentsük ki az állást, és pároztassuk a madárkákat (Mating Chocobos), méghozzá a "Charob Nut" segítségével. Ezt a cuccot az északi havas kontinens közepén megbújó (a hegyek között, egy kis zöld réten áll a viskó), Chocobo Sage nevű öregember háza mellett szerezhetjük meg. Futkossunk a füvön, rövidesen megjelenik egy sárkány-forma élőlény, amely legyőzése után hátrahagyja a Charob Nut-ot. Kettő is kell belőle. Nos, addig próbálkozzunk a madarakkal, amíg lesz egy kék (állásmentés) és egy zöld Chocobo-nk, de KÜLÖNBÖZŐ neműek! Ide állati sok türelem kell, mert legalább 20-szor kell újratöltenünk az állást, amíg meglesz a várt eredmény.

5-Etessünk meg színes madarainkkal 10-10 Slkis Green nevű eledelt, amitől javulnak a tulajdonságaik (ilyet a Chocobo Sage-tól vehetünk). Ez után vigyük ki a zöldet (Riding Chocobos) és a szokott módszerrel (mintha gyalog lennénk) szálljunk be vele a Highwind-be. Repüljünk el Wutai-hoz, ahonnan rövid DK-i "lovagolás" után eljutunk abba a barlangba, ahol a Mime található – ennek helyét még a levegőből beazonosíthatjuk. Vigyük vissza a zöld madarat.

6-A fent említett módszerrel és a kék madárral felvehetjük a Mideel-től ÉK-re, a sziget csücskében levő barlangban található Quadra matériát. A füves részen kell leszállni, aztán a madárral a partok mellett végigmenni...

7-Látogassunk el a Gold Saucer-re, ahol nevezzünk be a versenyre (a bejáratnál ott áll a rózsaszín ruhás csajszi, akit már ismerünk). Mindkét Chocobo-t addig versenyeztessük, amíg "A" osztályosok lesznek. Ehhez kb. 6-6-szor kell indítani őket, a LONG pályán. Szerencsére itt bevethetünk egy csalást: verseny közben nyomjuk le az R1+R2+L1+L2 gombokat, így extra gyorsan fogunk száguldani. Ha benyomjuk az R1+R2+X-et, tartani fogjuk a sebességet és nem fog csökkenni a "Stamina" értéke!

8-Mentsük ki az állást, majd pároztassuk felspécizett madárkáinkat egy újabb Charob Nut segítségével – addig próbálkozzunk, amíg egy fekete Chocobo-t nem kapunk! Vele már felvehetjük az MP/HP Switch matériát a N. Corel-től É-ra levő barlangból, hiszen a fekete Chocobo hegyen és sekélyebb vízen is át tud gázolni.

9-A Chocobo Sage házától NY-ra levő hómezőkön fogjunk egy egészséges madarat. Adjunk neki is, meg a feketének is 10-10 Silkis Green-t, majd versenyeztessük mindkét madarat az "A" osztályos szintig. Most jön a legnehezebb: a farmtól ÉK-re van egy kis sziget, a GOBLIN ISLAND, ahol küzdjünk meg a Goblinokkal — tőlük elnyerhetjük a Zeio Nut-ot. Pároztassuk madarainkat (fekete +"havas"), néhány próbálkozás után születik majd egy arany Chocobo, amellyel megkötés nélkül közlekedhetünk a világban!

10-Az itt bemutatott módszeren kívül persze máshogy is nevelhetünk madarakat, hiszen legalább 8 féle "Nut"-ot találhatunk a játék során. Van egyébként még egy Chocobo lelőhely, mégpedig Rocket Town-tól É-ra. Úgy vettem észre, hogy a születendő madárka neme és színe nagyban függ az apa színétől és a felhasznált Nut típusától.

SZEREPLŐK, FEGYVEREK, LIMITEK

Itt most megpróbálom felsorolni az összes szereplőhöz fellelhető összes fegyvert, mégpedig erősségi sorrendben. A legjobb, ultimate fegyver nevét és fellelhetőségét külön olvashatjátok (ezeket csak akkor találjuk meg, ha az adott helyre a megfelelő szereplővel megyünk). Megadom a limitszintek nevét is, és a L4 limitek rejtekhelyét. A fegyvereket keressétek meg ti, oké?

Cloud Strife: Buster Sword-Mithril Saber-Hard Edge-Butterfly Edge-Enhance Sword-Organics-Crystal Sword-Force Stealer-Rune Blade-Murasame-Nail Bat-Yoshiyuki-Apocalypse-Heaven's Cloud-Ragnarok.

Ultima Weapon - A 3-as disc-en repked egy lila sárkány, amit 4 alkalommal meg kell támadni (neki kell repülni a Highwind-del). Végül Cosmo Canyon mellett győzzük majd le, ajándékba megkapjuk Cloud ultimate fegyverét.

Limitek: 1-1 Braver, 1-2 Cross Slash, 2-1 Blade Beam, 2-2 Climhazzard, 3-1 Meteorain, 3-2 Finishing Touch.

L4 Omnislash - A Gold Saucer "Battle Square" részében egy látogatás alatt összesen 32 ezer(!) pontot kell szerezni, ennek fejében megkapjuk a limitet.

Aeris Gainsborough: Guard Rod-Mythril Rod-Strinking Staff-Full Metal Staff-Wizard Staff-Umbrella-Fairy Tale-Prism Staff-Wiser Staff-Aurora Rod.

Princess Guard - Az "örás" résznél lehet megszerezni, a Temple of Ancients helyszínen.

Limitek: 1-1 Helaing Wind, 1-2 Seal Evil, 2-1 Breath of Earth, 2-2 Fury Brand, 3-1 Planet Protector, 3-2 Pulse of Life.

L4 Great Gospel - Midgar-tól É-ra van egy barlang, benne egy alvó ember. Ő akkor ad nekünk Mythril-t, ha a megvívott csatáink számának utolsó két jegye megegyezik (pl. 255). Ezt az anyagot el kell vinni a Gold Saucer-hez közeli kis kék házikóba, ahol az embertől el kell kérni az emeleten lapuló KISEBBIK ládát. Egyébiránt abszolút nem értem, hogy ezt minek tették a játékba, hiszen Aeris az 1-es disc végén meghal – akkor meg minek a felhajtás???

Vincent Valentine: Quicksilver-Shotgun-Shortbarrel-Lariet-Wincheser-Peacemaker-Buntline-Longbarrel Rifle-Silver Gun-Sniper CR-Supershot ST-Outsider.

Death Pentality - Ha már van zöld Chocobo-nk, menjünk el a vízeséshez (a NY-i kontinens közepén, a kerek tónál) és balról menjünk be alá. Itt megismerjük Lucrestia-t. Kicsit később újra jöjjünk vissza, miénk a fegyver.

Limitek: 1-1 Gallian Beast, 2-1 Death Gigas, 3-1 Hellmasker.

L4 Chaos - A vízesés alatt, a második látogatás után kapjuk meg a fegyverrel együtt.

Tifa Lockhart: Leather Glove-Metal Knuckle-Mythril Claw-Motor Drive-Grand Glove-Tiger Fang-Platinum Fist-Powersoul-Diamond Knuckle-Work Glove-Dragon Claw-Crystal Grab-God's Hand-Master Fist.

Premium Heart - A 2-es vagy 3-as disc-en menjünk vissza Midgar-ba a Wall Market-be, és vizsgáljuk meg azt a számítógépet, amelyik korábban mindig ránk lőtt.

Limitek: 1-1 Beat Rush, 1-2 Somersault, 2-1 Walter Kick, 2-2 Meteodrive, 3-1 Dolphin Blow, 3-2 Meteor Strike.

L4 Final Heaven - Vissza kell menni a kisasszonnyal Nibelheim-be, a régi szobájába és lejátszani a zongorán a FF7 jellegzetes dallamát: X, Négyzet, Háromszög, R1+Háromszög, R1+Négyzet, X, Négyzet, Háromszög, R1+X, Kör, X, X, Négyzet, Háromszög...vagy valami hasonló.

Barret Wallace: Galtin Gun-Assault Gun-Atomic Scissors-Cannon Ball-W Machine Gun-Hard Vulcan-Enemy Launcher-Drill Arm-Chainshaw-Rocket Punch-Microlaser-Solid Bazooka-AM Cannon-Maximum Ray-Pile Bunker.

Missing Score - A 2-es disc-en, amikor Midgar-ban megtámadjuk a Sister Ray-t és Hojo-t, a sínek mellett hever.

Limitek: 1-1 Heavy Shot, 1-2 Mindblow, 2-1 Grenade Bomb, 2-2 Hammer Blow, 3-1 Satellite Beam, 3-2 Anger Max.

L4 Catastrope - A 2-es disc-en levő "vonatrablás" után kapjuk meg North Corel-ben. Az egyik sátorban van egy kalapos asszony, ő adja oda hálából.

Red XII: Mithril Clip-Diamond Hairpin-Silver Barette-Gold Barette-Adamantium Clip-Crystal Comb-Magic Comb-Platinum Barette-Cent Clip-Hairpin-Seraph Comb-Behemoth Horn-Spriggan Clip.

Limited Moon - Az 1-es disc-en, amikor Nibelheim-ben járunk, nyissuk ki a széfet a következő kóddal: Jobbra 36, Balra 10, Jobbra 59, Jobbra 97, mindezt igen rövid idő alatt.

Limitek: 1-1 Sled Fang, 1-2 Lunatic High, 2-1 Blood Fang, 2-2 Stardust Ray, 3-1 Howling Moon, 3-2 Earth Rave.

L4 Cosmo Memory - A 3-as disc-en, miután a szörny megtámadta Midgar-t, menjünk el Cosmo Canyon-ba, ahol a haldokló nagyapánktól kapjuk majd meg.

Cid Highwind: Spear-Slash Lance-Trident-Mast Axe-Partisan-Viper Halberd-Javelin-Grow Lance-Mop-Dragon Lance-Scimitar-Flayer-Spirit Lance.

Venus Gospel - A rakéta felrobbantása után beszéljünk 3 alkalommal azzal az öregemberrel, aki az indítóállvány melletti ház előtt álldogál.

Limitek: 1-1 Boost Jump, 1-2 Dynamite, 2-1 HyperJump, 2-2 Dragon, 3-1 Dragon Dive, 3-2 Big Brawl.

L4 Highwind - Miután megszereztük a tengeralattjárót, keressük meg a lezuhant Shinra repülőgép roncsait, ott van a fedélzeten.

Cait Sith: Yellow-Green-Blue-Red-Crystal-White-Black-Silver Megaphone-Trumpet Shell-Gold Megaphone-Battle Trumpet-Starlight Phone.

HP Shout - A 2-es discen, Midgar-ban ne az ágyúhoz menjünk először, hanem fel a Shinra székházba. A 64. emeleten kutassuk át a szekrényeket.

Limitek: 1-1 Lucky Dice, 1-2 Slots.

Yuffie Kisaragi: 4-Point Shuriken-Boomerang-Pinwheel-Razor Ring-Hawk Eye-Crystal Cross-Boomerang 2-Twin Viper-Spiral Shuriken-Super Ball-Magic Shuriken-Rising Sun-Oritsuru.

Conformer - A lelőtt Shinra repülőn lapul.

Limitek: 1-1 Greased Lighting, 1-2 Clear & Tranquil, 2-1Landscaper, 2-2 Bloodfest, 3-1 Gauntlet, 3-2 Doom of Living.

L4 All Creation - A hölgyikével verjük végig a pagoda összes ellenfelét, minden emeletet szépen sorban.

TIPPEK, TRÜKKÖK

Pénzszerzés:

A legjobb pénzszerzési lehetőség kezdetben, ha a Gold Saucer környékén mászkálva többször összeakadunk az aprócska termetű "Cactus Man"-nel. Őt sem fegyverrel, sem varázslattal nem lehet megsérteni. Egyedül a Chocobo/Mog summon matéria válik be ellene (legyilkolása után 10 ezer Gil-t kapunk!!!).

GP szerzés:

A Gold Saucer állomásán, a felső sarokban levő ház mellett néha megjelenik egy sötét figura, aki egy-az-egyben váltja a Gil-t és a GP-t!!!

A "Szerencsés hetes":

Ha egy karakter HP-jét valamilyen módon (pl. matéria kombinációkkal) be tudjuk állítani 7777-re, érdekes módon fog viselkedni a csatában...

SLOT LASSÍTÁS

Amikor a Gold Saucer park Battle Square részében vagyunk (pl. Cloud L4 limitjét akarjuk megszerezni) és a párbajok után megjelennek azok a halálosan idegesítő hatású "félkarú rabló" kerekek, nyomogassuk őrült módjára a Négyzetet, ettől lelassulnak! Szerintem csak így van sanszunk arra, hogy mindig a lehető legjobb dolgot sorsoljuk ki és összegyűjtsük azt a fránya 32 ezer pontot.

A következő hónapban már tényleg indul a leírás!!!

PLAYSTATION KÓDOK

JURASSIC PARK 2 : THE LOST WORLD

Egy érdekes kód: Háromszög, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, X, X.

A pályaválasztás kódja: Négyzet, X, Kör, Háromszög, Háromszög, X, Négyzet, Kör, Háromszög, Kör, X, Négyzet. Ezt a kódot HÁROMSZOR egymás után kell beírni!

Végül a pályakódok, melyek 99 élettel és az összes DNA kóddal indítanak:

Compsognathus: X, X, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Négyzet, X, Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet.

Human Hunter: Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, Kör, Háromszög.

Velociraptor: X, X, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Négyzet, X, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör.

Human Prey: Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X, X, Négyzet, Négyzet, Háromszög, X, Kör, Háromszög.

Tyrannosaurus Rex: X, X, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet.

Galéria (képgyűjtemény) kódok:
1-Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, Háromszög, X, X.
2-X, X, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Háromszög, X, Kör, Négyzet, Kör.
3-Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Kör, Háromszög, Kör, X, Háromszög, X, Háromszög.
4-Háromszög, Háromszög, Négyzet, X, Kör, Négyzet, Kör, X, X, Négyzet, Háromszög, Négyzet.
5-Háromszög, Háromszög, Négyzet, X, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör.

FIRO & KLAWD

Pályakódok:
MOOMIN, MOONPIG, MOONPIGEON, SNUFFKIN, LITTLE MI, LITTLE MO, SHOCH DRAGON, SHOCHER DRAGON

(A fenti kódokat beküldte Húsvéti Gergő, Tokod.)

FANTASTIC FOUR

A címképernyőn (ahol a Kőember látható) lépj be az opció menübe, majd állj a "TRAINING" pontra. Nyomd be egyszerre az L1+L2+R1+R2 gombokat, ekkor megjelenik egy izgalmas csaló menü.

WARCRAFT II : THE DARK SAGA

A következő kódokat játék közben, pauzálás után kell beírni:
Győzelem: NTTCLNS
Bukás: YPTFLWRM
Gyors befejezés: THRCNBNLN
Nem ér véget a játék: NVRWNNR
Fa "rásegítés": HTCHTXNS
Sérthetetlenség (nagyobb rombolóerő): TSGDDYTD
Varázslatok: VRYLTTL
Teljes térkép: NSCRN
Arany, olaj és fa utánpótlás: GLTTRNG
5000 olaj: VLDZ
Az emberek 14. küldetése: GRTPRT
Az orkok 14. küldetése: FLLFLR
Gyorsabb építési sebesség: MKTS
Minden épület a legjobb szintre kerül: DCKMT

A videó-bejátszások kódjai:
CLMX, TDPNNG, HKHZMD, NRTHLN, RTNTZR, HTDVCT, RCKHZM, QLTHLS, TDSFDR, RCTDVC, DPPNNG, DRNRTH, HWRNTH, HMSRVF, HDPVCT, BRNNGF, RCGRTS, PRLDTN, RCDPVC.

TIME CRISIS

A csaló menüt elég eredeti módon kell előhozni. Először lőj bele az "R" betű közepébe (a CRISIS szóban levőbe, értelem szerűen a felső részébe), majd a sárga célkereszt közepébe kétszer. Ekkor megjelenik a csaló menü, ahol akár 9 kezdőéletet is beállíthatsz! Egy másik csalás, ha játék közben a kettes irányítón benyomod az "X, négyzet, kör, háromszög" kombinációt.

COMMAND & CONQUER

A "Password" képernyőn írd be a GODZILLA kódot, ekkor a katonák japánul fognak beszélni. A PATSUX kód egy titkos küldetést ad.

A következő kódokat játék közben, a START megnyomása után kell beírni:

5000 dollár: jobb, le, le, bal, L1, bal, jobb, le, bal.
Ion ágyú: jobb, le, bal, bal, le, jobb, jobb, le, bal, X, négyzet, kör.
Légicsapás: jobb, le, bal, bal, le, jobb, jobb, le, bal, X, négyzet, kör.
Teljes térkép: kör, kör, kör, fel, kör, négyzet, R1, kör, kör, kör.

MACHINE HUNTER

A csaló menüt az "ENTER PASSWORD" pontnál kell behozni, utána megjelenik a "CHEATS" opció. A kód a következő: ???HOST???.
Van néhány kódunk is:

Örök folytatás: **URANUS**
Befejező film: **SATURN**
Kinyílnak a kijáratok: NO MISSION
Egy lövéses gyilkolás: GRIMREAPER
Örökélet: INVICIBLE

TIGERSHARK

A kódokat a "RESUME MISSION" képernyőn kell beírni:

Sérthetetlenség: KURSK
Örök lőszer: KIROV
Ütközések kikapcsolva: BURAN
A többi hatására majd rájöttök magatoktól: DNEPR, RUSSI, VOLGA, ROGOV.

DRAGONHEART

Pályakódok:
Crypt of Camelot: XK6DLJTCXT6TBXH
Battleground: PJXWKL34WHK4TZS
Caer Einonoch: BBXMQZPCQWCMRZQ
Courtyard: RVHDSLX7QP37CJX

XEVIOUS 3D/G

A "GAME SELECT" képernyőn nyomd le egyszerre az L1+L2+R1+R2 gombokat, majd miközben lent tartod őket, nyomogasd folyamatosan a "kör" gombot (addig, amíg betöltődik a játék). Ezután annyival több folytatási lehetőséged lesz, minél többször ütötted le a gombot.

Van itt még egy bolond kód, amely párját ritkítja: a címképernyőn (a megfelelő játékfajta kiválasztása után) állj a "START GAME" pontra. Ez után tartsd benyomva a BAL+NÉGYZET+X+START kombinációt az egyes irányítón, ez után a Tekken 2-s Heihaci jelenik meg az űrhajó helyett! Ha Paul-lal is akarsz játszani JOBB+NÉGYZET+X+START-ot nyomj a kettes irányítón.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

A pályaválasztás kódját az opció képernyőn kell beadni. Tartsd lenyomva az R1 gombot, majd nyomd be: le, jobb, bal, jobb, négyzet, kör, négyzet, háromszög, kör, négyzet, jobb, bal.

A játékban levő filmeket a következő kóddal nézheted végig: tartsd lenyomva az R1 gombot, majd: FEL, bal, jobb, négyzet, kör, háromszög, négyzet, jobb, bal, fel, jobb.

CRASH BANDICOOT

A következő kód segítségével az összes pálya választható lesz:

Első vízszintes sor: Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, X, Négyzet, Háromszög, Háromszög.
Második vízszintes sor: Háromszög, Háromszög, Négyzet, X, Kör, Háromszög, Háromszög, Háromszög.
Harmadik Vízszintes sor: Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, X, X, X, X.

CRASH BANDICOOT 2

A második pályán az egyik ajtó előtt ül egy maci. Ugorj rá a fejére legalább tíz alkalommal (vagy még többször), egy csomó életet fog kiköpni.

A legyőzött "főellenfelek" pályájára úgy tudsz később visszatérni, ha a liftre állva egyszerre lenyomod az L1+R1+L2+R2+háromszög kombinációt és a "FEL" irányt (amikor Crash felfelé mutat).

STREET FIGHTER EX plus ALPHA

A "MODE SELECT" képernyőn állj rá a PRACTICE opcióra és nyomd be a következő kódot: SELECT, FEL, JOBB, LE, JOBB, SELECT. Ekkor a képernyő alján megjelenik a "Here comes a new challenger" felirat. A karakterek között 4 új "arcot" fedezhetsz fel!

Az SF2-ből már ismert "hordós" bónusz játékot nyomhatod újra, ha ráállsz a PRACTICE opcióra és benyomod a következő kódot: SELECT, FEL, FEL, JOBB, FEL, JOBB, FEL, SELECT. Ekkor a Practice módok között megjelenik a BONUS GAME pont.

V-RALLY

Amikor megjelenik az INFOGRAMES logo, villámgyorsan nyomd be a következő kódot: FEL, LE, HÁROMSZÖG, KÖR, FEL, LE, HÁROMSZÖG+KÖR (az utolsó két gombot egyszerre kell lenyomni). Ekkor megjelenik a "LOCK OFF" üzenet. Ez után a következő kódok közül választhatsz (ezeket még a logo eltűnése előtt be kell nyomni és addig benntartani, amíg a képernyő kifehéredik):

Szűk utak: BAL+L2
Örök idő: BAL+L1
Újrakezdés kreditveszteség nélkül: BAL+R2
Jeep a Peugeot 106 helyett: BAL+R1
Minden csalás egyszerre: BAL+L1+L2+R1+R2

Titkos pálya: használd a fent említett kódot, válaszd ki a Jeep-et és a Time Trial módot. Kezdd el az utolsó pályát (Sweden 1). Ekkor a töltőképernyőn megjelenik a "Loading ???? Stage" felirat...

PEAK PERFORMANCE

Kezdéskor válaszd az "1P RACE" opciót, majd a következő képernyőn a "CAR SELECT" pontot. Állj rá a GARAGE A-ra és nyomd be az L1+HÁROMSZÖG kódot. Következik a GARAGE B, ahol ismét L1+HÁROMSZÖG, majd a GARAGE C, itt L1+R1+HÁROMSZÖG. Ekkor a Garage D-ben három új kocsi jelenik meg, de a SPECIAL pontot választva még érdekesebb járművekre bukkanhatsz.

PLAYSTATION KÓDOK

PANDEMIONIUM 2

Pályakódok:
2-MKACCBIB
3-LLAJIIEA
4-AEECBIIG
5-FMKAOCCA
6-FPCBOCCI
7-IFBBJMEF
8-GCKAOCDI
9-PKECGBCA
10-LHBJJICI
11-FJCAOCBC
12-ILFBKIGJ
13-FGLAGKCC
14-OEGCKBLB
15-IFFJKIEN
16-INFJKIGN
17-MIGCKBEB
18-OIGCKBMB

CROC: THE LEGEND OF GOBBOS

Az itt látható két kódot az ENTER PASSWORD képernyőn kell beírni (ha jól csináltad, automatikusan bejön az eredmény):

Pályaválasztás 1. része: Fel, Bal, Le, Bal, Jobb, Bal, Le, Fel, Bal, Jobb, Jobb, Le, Jobb, Jobb, Fel.

Pályaválasztás 2. része: Bal, Bal, Bal, Bal, Le, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Le, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb

TEST DRIVE 4

A bonusz pályákat úgy hozhatod elő, ha a top-listára a legjobb idő elérése után KNACKED névvel iratkozol fel. A négy titkos autót a SAUSAGE név beírása után próbálhatod ki. Nitro gyorsítót a WHOOOOSH beírása után szerezhetsz. Deformált autókkal versenyezhetsz, ha névnek MJCIM.RC-t nyomsz be.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

A vezető neve helyett a következő kódok valamelyikét írd be:

CMCHUN - go-kart view
CMCOPTER - helikopter nézet
CMDISCO - diszkó égbolt
CMFOLLOW - egy igen érdekes nézet
CMGARAGE - új kocsik
CMLOCK - lezárt pályák
CMLOGRAV - alacsony gravitáció
CMMAYHEM - őrült vezetők
CMMICRO - MicroMachines nézet
CMNOHITS - ütközések ki
CMRAINUP - szokatlan eső
CMSTARS - éjszaka
CMTOON - képregény stílusú háttér
FLEXMOBILE - rózsaszín autó
JHAMMO - minden pálya választható
XBOOSTME - sebességnövelő

FROGGER

A kódokat pauzálás után kell bevinni.

Örökélet: Jobb, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, X.

Minden pálya választható: Jobb, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, R1, L1, R1, L1, Kör.

NHL98

A következő kódok közül nem mindegyiket próbáltam ki, ezért nem írtam oda néhány mellé a hatását. A csalásokat az OPTIONS menü PASSWORD részében kell beírni, majd START-ot nyomni.

EAEAO - A programozókból játékosok lesznek
BRAINY - Nagyfejű játékosok
BIGBIG - Óriás játékosok
STANLEY - Videó a Stanley kupa elnyeréséről
NHLKIDS - Gyermek játékosok
PENTALITY - Büntető
INJURY - Sérülés
HOMEGOAL - Hazai gól
AWAYGOAL - Vendég gól

Továbbá: VICTORY, ZAMBO, 3R, GIPTEA, PLAYTIME, FREEEA

NINTENDO 64 KÓDOK

WAR GODS

A "FREE PLAY" játékmódot az irányító-kereszttel és a kamera gombokkal tudod előcsalni. Amikor a War Gods logo megjelenik, gyorsan nyomd be a következőket: BAL kamera, BAL kamera, JOBB, A, B, FEL kamera, JOBB kamera, ekkor az "All Too Easy" beszólást fogod hallani. Az Opciók között most már megtalálod az új módot.

GROX előhozása: a karakterválasztó képernyőn gyorsan nyomd be - LE, JOBB, BAL, BAL, FEL, LE, JOBB, FEL, BAL, BAL. Az így kiválasztott szereplő lesz ő.

EXOR előhozása: ugyanazzal a módszerrel, mint korábban - BAL, LE, LE, JOBB, BAL, FEL, BAL, FEL, JOBB, LE.

DARK RIFT

SONORK előcsalogatása: a címképernyőn nyomd meg a következő gombokat - L, R, FEL kamera, LE kamera, BAL kamera, JOBB kamera.

DEMITRON előcsalogatása: A, B, R, L, LE kamera, FEL kamera.

Zenmuron megnyerésének kódja (a címképernyőről): FEL, BAL kamera, R, JOBB, LE, L, L, JOBB kamera.

Kikki megnyerésének kódja: FEL, BAL kamera, R, JOBB, LE, R, R, A.

HEXEN

Játék közben pauzálj a START-tal, majd vidd be a következő kódot: FEL kamera, LE kamera, BAL kamera, JOBB kamera. Ekkor az opciók alatt megjelenik a "CHEAT" menüpont. Itt egy csomó csalás található, melyeket még be kell kapcsolni.

Isten mód: BAL kamera, JOBB kamera, LE kamera.
Faljárás: FEL kamera 20 alkalommal, LE kamera.
Minden kulcs: LE kamera, FEL kamera, BAL kamera, JOBB kamera.
Minden fegyver: JOBB kamera, FEL kamera, LE kamera, LE kamera

DIDDY KONG RACING

A kódokat a MAGIC-CODE képernyőn tudod beírni:

TOXICOFFENDER - Zöld lufik
BOMBSAWAY - Piros lufik
ROCKETFUEL - Kék lufik
OPPOSITESATTRACT - Szivárvány lufik
BODYARMOR - Sárga lufik
FREEFORALL - Maximális erősségű lufik
NOYELLOWSTUFF - Eltűnnek a banánok a multiplayer módban
BYEBYEBALLOONS - A gép nem tudja használni a fegyvereket
JOINTVENTURE - Az Adventure módban két játékos is indulhat
TIMETOLOSE - Erős gépi ellenfelek
BLABBERMOUTH - Másfajta dudahang
BOGUSBANANAS - A banánok lelassítanak
VITAMINB - Örök banán
ARNOLD - Nagyméretű játékosok
TEENYWEENIES - Kisméretű játékosok
DOUBLEVISION - A játékosok választhatják ugyanazt a karaktert
FREEFRUIT - Tíz banán kezdéskor
JUKEBOX - Zenék

EXTREME G

A 81GGD5 kódszó beírása után minden pálya és versenygép választható lesz.

SHADOW OF THE EMPIRE

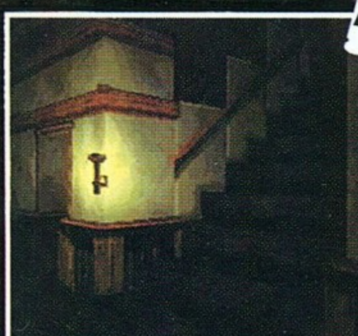
A következő kód beírása után a "sötét oldal" harcosaiként tevékenykedhetsz. Tehát névnek " Wampa Stompa"-t írj be, ahol a W előtt egy, a két szó között pedig kettő szóköz van! Ezután lépj be a játékba és válaszd a MEDIUM nehézségi fokozatot. Kezdd el a "Batle of Hoth" missziót, pauzáld le a játékot, lépj az opciók közé és válaszd a CONTROL pontot. A kontroller beállítást tedd TRADITIONAL-ra. Lépj vissza a játékba és lődözd le az összes kutatórobotot. A második csatajelenetben megjelenik az AT-ST (a kis lépegető) - ekkor nyomd be egyszerre a BAL irányt az irányítókereszten és a JOBB kamera gombot, majd villám gyorsan a FEL irányt a kereszten. Ekkor a JOBB kameragombbal tudsz választani, hogy a Hósiklót vagy az AT-ST-t akarod-e irányítani. Ha valami nem oké, nyomj újra BAL kereszt +JOBB kamerát, majd a FEL irányt.

Az AT-ST-t a kereszttel irányíthatod, a FEL-lel tüzelhetsz.

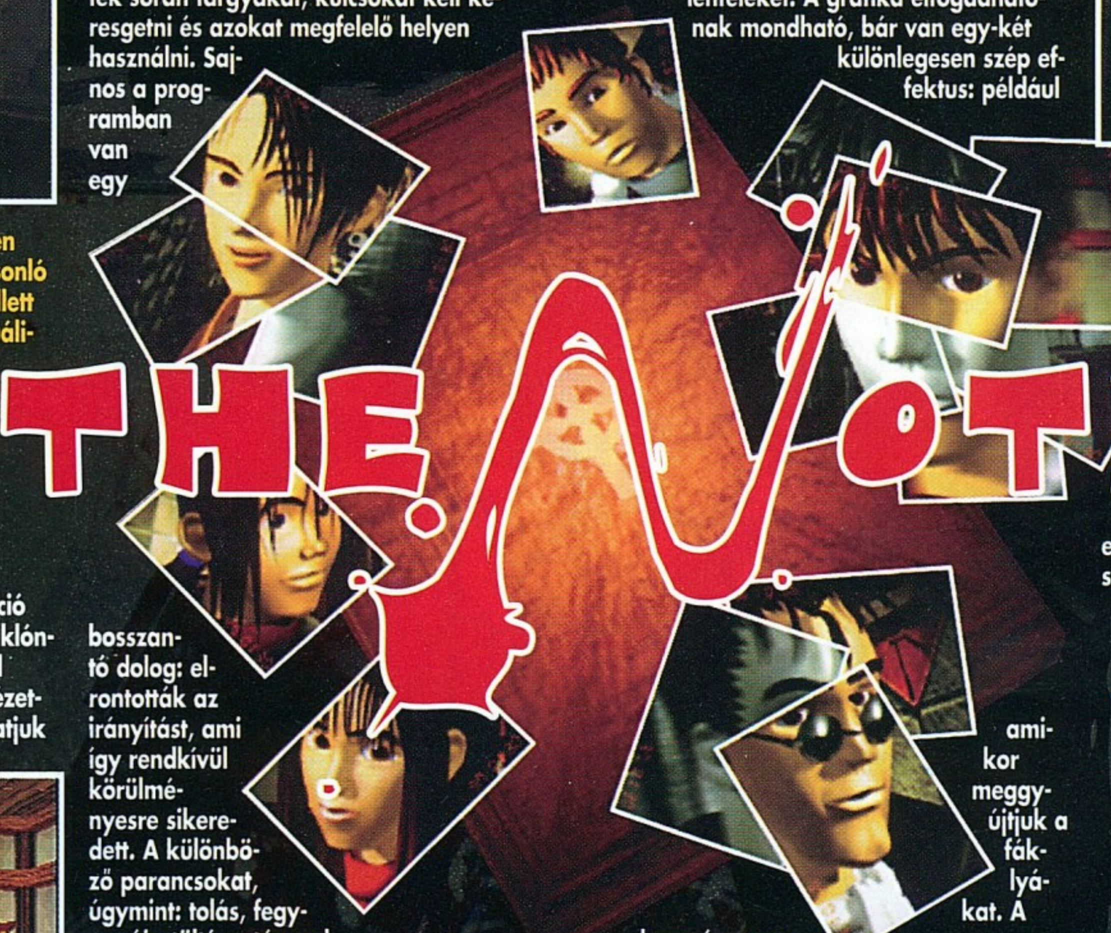
WAMPA: A Wampa bőrébe a következőképpen bújhatsz bele - Csináld meg a fenti procedúrát, majd a második Hoth csatában (Escape from Echo Base), rögtön kezdés után nyomj BAL kereszt irányt és hozzá a JOBB kamera gombot - majd a FEL irányt. Ez után a JOBB kamerával választhatod ki a Wampát.

ROHAMGÁRDISTA: Újra zongorázd végig a fenti műveleteket, ugyanúgy, mint a Wampa-nál, de a JOBB irányt plusz a JOBB kamerát, majd a FEL irányt használva. A JOBB kamerával választhatod ki az urat.

Ezeket a csalásokat a többi pályán is kipróbálhatod, hátha...
A megnyerést a " Credits" (A C előtt szóköz) név beírásával nézheted végig.



THE NOTE



Karácsony környékén a töménytelen mennyiségű autóversenyes és hasonló "könnyebb" hangvételű játék mellett végre komolyabb (mondhatni intellektuálisabb) szórakozást ígérő programok is kijöttek PlayStation-re. Most két első látásra hasonló de alaposabban szemügyre véve mégis teljesen különböző kalandjátékot mutatunk be Nektek, melyeknek érdekessége, hogy mindkettőt a SUNSOFT jelentette meg.

A "The Note" egy horror(?) kaland-akció játék, melyet kis túlzással Resident Evil klónnak nevezhetnénk (de annál azért jóval gyengébb). A megszokott külső 3D-s nézettel ellentétben a szereplőnket nem láthatjuk váltakozó kameranézetekből, "saját szemszög" perspektívát használ a játék. A történet is hasonlít az RE-re: eltűnt gyerekek után kutatunk, akiknek a nyomai egy titokzatos házba vezetnek. A játék során tárgyakat, kulcsokat kell keresgetni és azokat megfelelő helyen használni. Sajnos a programban van egy bosszantó dolog: elrontották az irányítást, ami így rendkívül körülményesre sikeredett. A különböző parancsokat, úgymint: tolás, fegyver újratöltése, tárgyak felszedése stb. menüből kell kiválogatnunk - szerintem sokkal egyszerűbb lett volna, ha ezeket mind egy gombra bízzák, mint az RE-ben. A célzással sem voltam megelégedve, az ellenfeleket állati nehéz eltalálni. A repülő lények ellen például job ha nem is próbálkozunk, érdemesebb a kényes helyzetek elől kereket oldani. Energiánk fogyását úgy érzékeltették, hogy egyre kevesebbet látunk a képből - így viszont még véletlenül sem látjuk a ránk támadó ellenfeleket. A grafika elfogadhatónak mondható, bár van egy-két különlegesen szép effektus: például amikor meggyújtjuk a fáklyákat. A hang és a zene szintén átlagos, elvileg nincs baj vele, amivel baj van, hogy a játéknak nincs igazi hangulata. Sajnos kevés fajtata ellenféllel találkozhatunk és amit nagyon hiányoltam, az a "vér" - ezt egy alapvetően horror-beütésű programba mindenképpen beleépítettem volna. A megoldandó feladatok eléggé egyszerűek, így a tapasztalatlanabb kalandorok is jól boldogulhatnak. Ami nagyon tetszett, hogy a házat el is hagyhatjuk, elmehetünk egy fogadóba is, ahol sérüléseinket pihenhetjük ki. Találunk egy boltot valamint egy üzletet is, ahol lőszert, gyufát, olajat vásárolhatunk és itt menthetünk ki az állást is. Igazi újdonságok azonban nincsenek a programban - ebben a stílusban PlayStation-re találhatunk sokkal jobb játékokat is.





THE NOTE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK

✓ JÓPOFA TÖRTÉNET
× IDEGÖLŐ IRÁNYÍTÁS

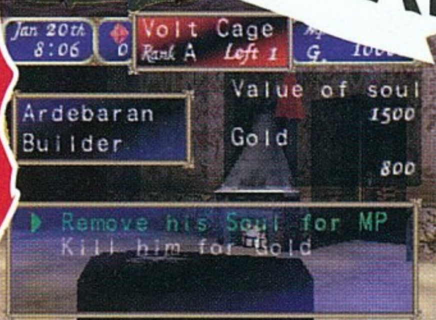
69%

DEVIL'S DECEPTION

KALAND AZ ÉLET

PlayStation-ön stratégiai játékok terén nem beszélhetünk túlkínálatról, így akik szeretik ezt a stílust, azoknak a Devil's Deception nagyon jó választás (igaz a játék pontos típusa RPG elemekkel megspékelt stratégia). Node nem ez a lényeg - ebben a programban a GONOSZ szerepében díszelgünk! Végre, végre! A DD első látásra kalandjátéknak tűnhet, de egy kis ismerkedés után hamar kiderül, hogy nem erről van szó. A rövid intro után egy kastélyban találjuk magunkat ahová - miután megpróbálnak kivégezni minket - egy villám segítségével jutunk. A feladatunk az lesz, hogy miután átvettük a kastély irányítását, a gonosz sátán szolgálatában állva megvédjük rezidenciánkat a betolakodó kincsvadászoktól, kalandoroktól. A védelmet különböző típusú csapdákkal biztosíthatjuk, melyekből egyre több féle áll majd rendelkezésünkre. Összesen 27 küldetés vár ránk és több tucat ellenfél, akik több hullámban törnek ránk. A csapdákat a kastély területén helyezhetjük el, majd miután ez megtörtént, emberünket saját szemszögből irányítva az a feladatunk, hogy ezekbe a csapdákba csaljuk ellenfeleinket. A csapdákból három típust találhatunk: az egyikkel kinyírhatjuk, a másikkal elfoghatjuk, a harmadikkal megbabonázhatjuk ellenlábasainkat. Ha elfogtunk valakit választhatunk, hogy a lelkét raboljuk el, megöljük, vagy felhasználjuk a testét egy szörny előállításához. Minél több ellenfelet intézünk el annál fejlettebb szintre lépünk és minél magasabb szinten állunk annál több gyilkoló és elfogó eszközt telepíthetünk. Kastélyunkhoz új szobákat, folyosókat és sok más egyéb dolgokat építhetünk. A játék grafikája elég jó, a zenék is igen atmoszférikusak, jól illeszkednek a pokoli hangulathoz. Ami különlegesen szuper, az a történet: egy idő után kastélyunk arról lesz híres, hogy aki ide betette a lábát, az élve nem jött ki. Az ellenfeleink igen intelligensek, sokszor kitérnek a csapdáink elől, így taktikáznunk is kell. A DD-ban csupán egy dolog nem tetszett: ez a memória kártyán elfoglalt helye - ugyanis 9 blokkot pakol tele. Igazán lehetnének inkább pályakódok, mert a FinalFantasy7 mentéseimet semmi pénzért nem adnám oda. Ennek ellenére a DD nagyon jó, hangulatos, bár elsőre senki se számítson látványos sikerekre. Csak érdekességképpen említem meg, hogy 6 különféle megnyerést érhetünk el, ami eléggé egyedülálló.

Veres Miklós







DEVIL'S DECEPTION

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
9 MEMÓRIABLOKK

✓ EGY EGYEDI ÖTLET
TÖKÉLETES MEGVALÓSÍTÁSA
× RÉTEGJÁTÉK

85%

Chameleon Twist

A kaméleon Mario babérjaira tör!

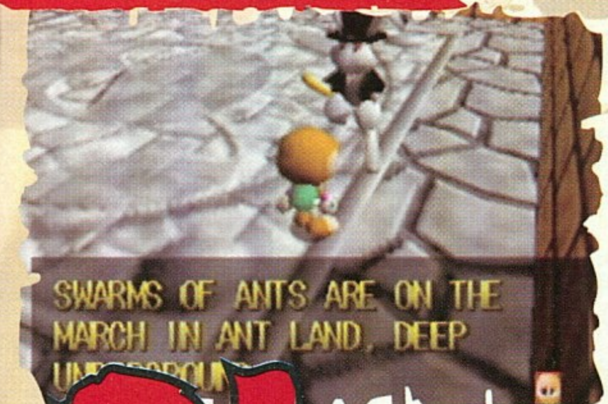
Találós kérdés: nagy kerek feje van, kesztyűt hord és hosszú a nyelve – vajon mi az? A válasz: mutáns kaméleon. Ez nem valami hülye vicc, csupán egy újabb japán játékról lesz szó, egy újabb nem egészen hétköznapi főhőssel. Davy, a kaméleon kezdetben teljesen átlagos kaméleon volt, csak egy kissé túlságosan kíváncsi. Az egész dolog úgy kezdődött, hogy barátunk egy kivágott fa tuskóján sütkérezett, s egyszer csak arra lett figyelmes, hogy egy cilinderes nyúl siet el mellette. Hősünk sehogy sem tudta megállni, hogy ne kövesse, s kíváncsisága csak nőtt, amikor azt látta, hogy a nyúl egy kavargó üstbe ugorva eltűnik. Neki se kellett több: ő is utána vetette magát, mire egy furcsa világban eszmélt, testén pedig a fentebb említett metamorfózis ment végbe.

A játék elején Davy és három – hozzá hasonló kis golyófejű – barátja közül választhatunk – említésre méltó különbség azonban nincs köztük, csal a színük más. A különös platformjáték legfontosabb momentumát főhősünk "nyelvtechnikája" jelenti, amit a Training opció szobáiban gyakorolhatunk be. Tulajdonképpen a tetszőleges irányba görbíthető nyelvünkkel fogunk csinálni mindent: azzal fogjuk az ellenfeleinket elintézni, és azzal fogunk közlekedni is. Egy jó kaméleonhoz méltóan amikor kiöltjük a nyelvünket, majdnem minden rátapad, ami hozzáér. Így a kisebb termetű ellenfeleink egy-egy csoportját egyszerűen lenyelhetjük, majd munícióként használva őket géppuska módjára köpködhetünk a nagyobb termetű szörnyekre. (A "Z" gombbal lövöldözhetünk egyenként is.) Amint beszívtunk egy adag lőszert, sárga nyilak fogják mutatni a becélzott irányt, de a célzást segíti az "R" gomb is, mellyel rögzíthetjük figuránk pozícióját. Univerzális nyelvünket ezen túlmenően rúdugráshoz is használhatjuk: ha nekifutásból lenyomjuk a Z-t, és a megfelelő időben rugaszkodunk el, egészen magasra fellőhetjük magunkat. Ha esetleg nem ellenséget kapunk el, hanem mondjuk egy szilárdan rögzített póznát, nyelvünket rácsavarva odahúzódzkodhatunk, vagy a rúd körül pörgethetjük magunkat (a "B" mellé nyomva az "A"-t és a kívánt irányt).

Amilyen gyermeteg a játékhoz kitalált történet, olyan véresen komoly az a hat világ, amelyekben a cselekmény játszódik. Hősünk ellenfeleit a sima sündisznóktól kezdve repkedő robotok, életre kelt lángok személyesítik meg, a terepet illetően pedig az alkotók jónéhány klasszikus "kelléket" alkalmaztak: úgy mint leszakadó hidakat, vagy a csilléken való utazást. Egy ún. dzsungelvilágban kezdünk, majd azt teljesítve – sok más Nintendo játékhoz hasonlóan – két irány közül is választhatunk: mehetünk a hangyák birodalmába, vagy a bombák vidékére. Ezektől aztán továbbléphetünk egy sivatagi várkastélyba vagy a csokik és cukrok világába, s így jutunk el végül a szellemkastélyba, a legfőbb gonosz lakhelyére. A hat világból tehát voltaképpen csak négyet kell mindenképpen megcsinálnunk a végigjátszáshoz. A világok mindegyikéhez tartozik egy-egy főellenség: például egy termetes kígyót kell megszabadítanunk a farkától, aztán a hangyakirálynőt kell felbuktatnunk, majd a saját porontyaival bombáznunk, és így tovább – mindegyiküktől speciális módszerekkel szabadulhatunk meg. Kalandozásaink során persze bónuszokat is gyűjtögethetünk: ha az egyes helyszíneken több mint 20 koronát összeszedünk, még állítólag valami meglepetést is vár ránk. A játékot lehet többen is játszani: négyfajta párbajmódban próbálkozhatunk egymással kitolni – a legjobb talán az, amikor az ellenfeleknek egymást kell lelökdösniük a pályáról.

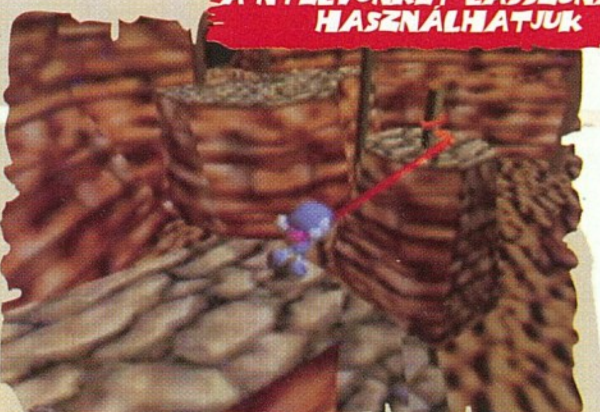
A program grafikája Nintendós viszonylatban maximum átlagosnak mondható, kevés a tereptárgy, s ami van, az is elnagyolt kidolgozású. Az alapgondolat – tehát a nyelv ilyen sokrétű használata – szerintem remek ötlet volt, ám sajnos a pályák tervezése túlságosan egyszerű, minek következtében a hat helyszín nem jelent különösebb kihívást. Azt sem tudom igazán értékelni, hogy néhány szobában a kamera nem követi a figuránkat, s ezért "kilométeres" távolságból kell centiméter pontos ugrásokat végrehajtanunk. Persze nagy igazság: a Super Mario 64 után nehéz egy versenyképes platformjátékot összehozni... A CT alkotói részéről a szándék megvolt, csak a tehetség hiányzott.

V.Z.



A NYÚLTÓL TUDHATJUK MEG, HOVÁ IS JUTOTTUNK

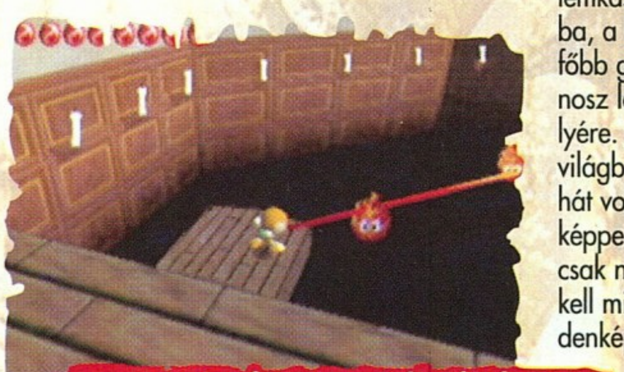

A NAGYOBB HANGYÁK CSAK A KISEBBEK BEFALÁSA UTÁN TÁMADNAK


A NYELVÜNKET LASSZÓNAK IS HASZNÁLHATJUK




A HANGYAKIRÁLYNŐT ELŐSZÖR IS KI KÉNE BILLENTENI AZ EGYENSÚLYÁBÓL


AZ ÖSSZECSAPÓDÓ TÜSKÉK ELŐL CSAKIS FELFELÉ LEHET MENEKÜLNI


A GYERTYÁK MEGGYÚJTÁSÁVAL PLATFORMOKAT VARÁZSOLHATUNK A TALPUNK ALÁ

CHAMELEON TWIST

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ MENNYI MINDENT LEHET MŰVELNI EGY HOSSZÚ NYELVVEL
× KEVÉS ÉS TÚL EGYSZERŰ A HAT PÁLYA

80%

TOMB RAIDER 2

Minthogy a videojáték leginkább a teremtés koronáinak a szórakozása, az utóbbi időben minden játékból bájos hölgyikék köszönnek ránk. Ott van például a Pandemonium 2 Nikki-je, aki domború idomokat növesztett és szexi ruhába bújt, és sorolhatnám még tovább az ilyen hősnőket, de egyikük sem veszi fel a versenyt Lara Croft-tal, a Tomb Raider kemény kötésű, ám roppant csinos kalandornőjével. A játék első része után kész Lara-mánia lett úrrá a világon, nem kétséges tehát, hogy az utóbbi idők legjobban várt játéka a Tomb Raider 2 volt.

Lara – ahogy az első részben – ismét Indiana Jones-osdit játszik: a misztikus Xian tőrt akarja felkutatni. Az ősi kínaiak nagy varázserőt tulajdonítottak ennek a kegytárgynak, a legenda szerint mindenható erőre tehetnek szert azok, akiknek van elég bátorságuk a tőrt mélyen megmártani a szívükbe. Lara irányítását a Kínai Nagy Fal mellett vehetjük át – itt még csak egy rövid, csapdákkal teli utat kell végigjárnunk a szentélyhez. Ott azonban hamarosan kiderül, hogy egy Bartoli nevű olasz is pályázik a kincsre, irány tehát Velence. A játék – mint látható – némileg kalandosabb mint az elődje, a későbbiekben még búvárkodhatunk is egy elsüllyedt hajóroncsnál. A terep sokkal realisztikusabb, amit az új grafikai "motor" tett lehetővé. Míg az első részben szinte csak barlangról barlangra jártunk, most a játék fele nyílt – és főként városi – terepen játszódik. A színfalakként szolgáló textúrák szebbek, változatosabbak, élesebbek, és akkor még nem is szóltunk a betörhető ablakokról. Még Lara is szebb lett: a haja mindig a mozgás szerint libben, a vízben pedig klasszul lebeg. Az új grafikai engine dinamikus megvilágítási technikája nem csak szimplán gyönyörű fényeffekteket produkál, hanem ennek révén Lara jelzőfénnyel világíthatja meg a sötét helységeket – a fényforrást viheti magával vagy le is dobhatja a földre. Most már tehát nem csak muníciót, hanem jelzőlángot is kell keresnünk, különben a sötétben csak a torkolattűzzel tudunk világítani. Jó dolog, hogy tárgyakat immár a halottak is elejtenek. Bővült a fegyverválaszték is: ezúttal a shotgun már alapban megvan, s aztán még olyan "apróságok" is használhatók, mint UZI, M16-os puska vagy szigonypuska.



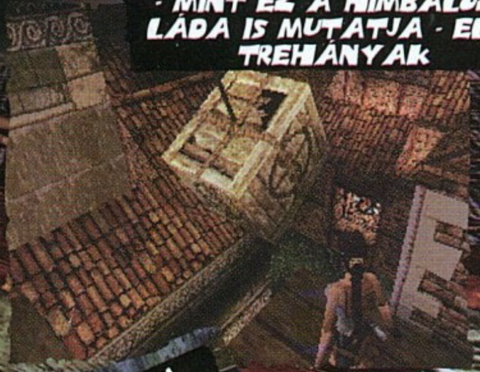


A legutóbbi kaland óta Lara néhány új mozdulatot is elsajátított, amit hősnőnkkel most is az otthonában, ám immár a szabadban, egy profi edzőpályán tudunk gyakorolni. A szokásos akrobata mutatványokon kívül Lara képes bizonyos falakra is felmászni, drótkötélen csúszni, és vízben gázolni. Ez utóbbi azért nagyon hasznos, mert így a vízben is tudjuk a fegyverünket használni. Ráadásul a legjobb még hátra van: a terepen található járműveket is igénybe vehetjük. Velencében például egy motorcsónakkal ugrathatunk át egy kisebb üveges folyosón – akár egy James Bond filmben.

Ám az ellenfelek is fejlődtek: nem csak külsőségeikben, hanem az intelligenciájukat tekintve is, lévén, hogy néhány vadállat mellett most legtöbbször emberekkel gyűlik meg a bajunk. A hangtompítós pisztollyal felszerelt maffiózók ugyanolyan intelligensen mozognak, mint mi: azaz futnak, másznak és persze lövöldöznek. A vérebeik is eszméletlenül jól vannak mozgatva: ha netán sikerül elintézniük minket, a kutya lefekve liheg a jól végzett munka után.

A pályák tervezése még az elődnél is zseniálisabb, mindegyik szinten szükség van egy kis gondolkodásra. Emellett a csapdák és az ellenfelek száma megsokszorozódott, tehát az akciósokkal nehezebb. Mindazonáltal még sem megy a játék az idegeinkre, ami annak köszönhető, hogy elhagyták a drágaköves ellenőrzési pontokat, és most bármikor, bárhol menthetünk állást. A programban egyszerűen nem találtam hibát: a Core most tényleg tökéleteset alkotott.

V.Z.



AZ OPERAHÁZ KELLÉKESEI – MINT EZ A HIMBÁLÓZÓ LÁDA IS MUTATJA – ELÉG TREHÁNYAK



A BÉKAEMBER NEM GYÖNGYÖKRE HANEM LARA FEJÉRE VADÁSZIK



LARA MINT PATKÁNYIRTÓ VELENCÉBEN



A RÁNK TÁMADÓ FAZONOK MÉG KÖZELRŐL IS EGÉSZ "POFÁSAK"

ÍME A FEJLŐDÉS:



TOMB RAIDER I TOMB RAIDER II

TOMB RAIDER 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓MÉG TELJESEBB MOZGÁSSZABADSÁG, NAGY KITERJEDÉSŰ, REALISZTIKUS HELYSZÍNEK
xLARA BÁJAIBÓL MÉG A BÚVÁRRUHA IS CSAK KEVESET ENGED SEJTETNI

97%

EGYSZERRE AKÁR NÉGYEN IS!

DIDDY KONG RACING

Ha van olyan N64 játék, amit feltétlenül érdemes megvásárolni, akkor az a Diddy Kong Racing! Három különböző játék legjavát ötvözték ebben az egy kártyába: go-kartozhatunk mint a Mario Kartban, meglovagolhatjuk a tenger hullámait is akár a Wave Race-ben (igaz itt légpárnás hajókkal), a versenyek helyszínéül szolgáló mesebeli szigeten pedig kalandozhatunk bármerre, csakúgy mint Mario. Az pedig már csak a ráadás, hogy egy kis propelleres repülőgép segítségével még a légteret is átszelhetjük.

A játék elején nyolc állatfigura közül választhatunk: közülük csak Diddy, a gorillakölyök és Conker a mókus lehet ismerős, a többiek mind új szereplők. Esetleg még Banjo-ról a medvéről hallhattatok már, ő itt előbb szerepel, mint a saját játékában. Kezdő játékosoknak a címszereplő, Diddy ajánlott. Krunch, a jókora krokodilus járgánya viszont a legizmosabb - hátránya, hogy nehézkesen fordul és lassan gyorsul fel. Használjuk ezért a "rakéta" rajtot: amikor eltűnik a felirat, akkor adjunk gázt! Első pozíciónk megszerzése érdekében minden megengedett. Különféle extrákat vehetünk fel, á la Mario Kart: a zöld léggömbök olajat és aknát, a kékek turbót, a pirosak rakétát, a csillagosok pajzsot, a tarkák pedig mágneses vontatást jelentenek. Ha többet veszünk fel az azonos színűekből, a fegyverek hatása megnövelhető. Érdemes a banánokat is gyűjteni, hiszen ezek a végsebességünket növelik.

Bár műfajilag a program leginkább a versenyprogramok osztályába sorolható, a játékmenet felépítése szemlátomást Mariós alapokon nyugszik. Amint elindítjuk a kaland módot, egy gyönyörű szigeten találjuk a kiválasztott hősünket, s ott kell megkeresnünk a kapukat, azaz a helyszíneket: úgymint a sivatagos Dino Domain-t, aztán a tengerparti Sherbet Island-et, majd a havas Snowflake Mountain-t, végül a misztikus, szellemekkel teli Dragon Forest-et. A kapuk mögött kisebb tereket találunk, onnan nyílnak a versenyekhez vezető ajtók. Mindegyik ajtón szám látható, ezek jelzik, mennyi léggömbbel kell rendelkeznünk ahhoz, hogy megnyíljanak. Léggömböket a versenyek megnyeréséért kapunk, de néhányat találhatunk csak úgy a terepen is elhagyva. Egyébként már a helyszínek megkeresése sem lesz egyszerű: a Snowflake Mountain pálya csak repülővel közelíthető meg, a Dragon Forest-et pedig a balszélső vízesés mögött kell keresni. Mindegyik helyszínen négy versenyre nevezhetünk be, majd ha azokat megnyertük, mehetünk a főellenséghez. Például egy méretes Triceratops-szal kell versenyt, ahol a nehézség "csupán" annyi, hogy ha a lába alá kerülünk, szétlapít minket. Miután legyőztük, kezdhetjük újra a pályákat, csakhogy ezután már a győzelem mellett pályánként nyolc ezüstérme felszedése is alapvető követelmény lesz. Miután ezzel is megvagyunk, ismét következik a főellenség, ezúttal azonban még keményebb lesz a dolog. A Triceratops-nál például lezárul az a mellékút, amin korábban egy kicsit csalhattunk, továbbá még sziklaomlás is fenyeget. Ha az adott főellenséget másodszor is legyőztük, a jutalmunk egy disznófejes érme negyede lesz – ezzel juthatunk majd el a végső ellenfélhez, a hatalmas disznóhoz, Wizpighez. Mindemellett az aktuális helyszínen ezután elérhetővé válik a négy pályából összeállított Trophy Race is, ahol a küzdelem – klasszikus módon – arany kupáért folyik.

Minden helyszínhez tartozik egy lezárt szint is, melynek kulcsát az egyik versenypályán kell keresnünk. A nyolc induló különféle vetélkedőkön vesz majd részt: az egyik helyen tojásokat kell a saját fészkünkbe hordanunk, a másikban a többieket megelőzve 10 banánt kell a kincses ládánkba elhelyeznünk, a maradék két helyszínen pedig pusztán egymás kinyírása a cél. Segítségképpen a kulcsok helyei: Ancient Lake – az út mentén, Crescent Island – a tenger felől, Snowball Valley - a rajttól balra, Boulder Canyon – fent a várfokon, amihez a várkaput a kis harang megkondításával húzhatjuk fel.

A szigeten két segítőtársat is találhatunk: Taj-ot, a turbánt viselő, kék indiai elefántot, és T.T-t, a stopper órát. Taj-nál tudunk járművet váltani (illetve később versenyezhetünk is vele), T.T.-nél pedig a tárgyaink listáját hívhatjuk le, és a Time Trial futamokat kapcsolhatjuk be, ahol az idő mellett egyrészt a saját, másrészt T.T. Ghost Car-ja ellen versenyezhetünk.



FELBŐGNEK A MOTOROK, MINDENKI A RAJTRA KONCENTRÁL

A játék minden tekintetben roppant igényes. Az egyik kaput keresve például egyszer csak arra lettem figyelmes, hogy egy öblös hang a játék aláfestő zenéjét dudorássza. Elfordulok a hang irányába, mire konstatálom, hogy Taj az a jókedvű fickó. Valamennyi figura egy külön egyéniség: kiválasztott hősünk eltérő hangokat ad ki a verseny izgalmában, a pilóták jobbra-balra tekintgetnek az előzésekkor. A főellenségek is haláliak: hahotáznak, ha lehagynak minket, ellenben fordított esetben meghökkenve hüledeznek. Végül két hasznos tipp! Ha csúszik a gokart, a fékkel lehet a legjobban megfogni. A gyorsítókra pedig úgy menjünk rá, hogy egy pillanatra engedjük fel a gázt, így ugyanis megnövelhetjük a hatásukat.

V.Z.







A KINCSESLÁDÁT TÍZ BANÁNNAL KÉNE FELTÖLTENI



ISMÉT NEM SIKERÜLT A POLIPOT MEGELŐZNÖM



HIÁBA TURBÓZOK, A NYOMOMBAN MÁR OTT BERREG KRUNCH



A KOPONYA SZÁJÁBA ÉRDEMES BENÉZNI

DIDDY KONG RACING

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS ELEMES MEMÓRIÁBA
MEMORY PAK: HASZNÁLHATÓ

✓ REMEK JÁTÉKMENET, JÓPOFA FIGURÁK
✗ A KANYAROKBAN KISSÉ TÚLZOTTAN OLDALRA CSAPÓDNAK A GOKARTOK

94%

PANDEMONIUM 2

Felépíteni egy meseszép 3D-s világot, s ezen csak egyetlen fix járható útvonalat kialakítani – ez volt az alapötlete a Pandemoniumnak, mely révén a csodás, térbeli környezetben hagyományos módon, két dimenzióban irányíthattuk a figuránkat. Addig üsd a vasat, amíg meleg! – hangzik a mondás, és a Crystal Dynamics



FARGUSNAK A VARÁZSPÁLCÁJA EGYBEN A FEGYVERE IS



elkészítette a folytatást. Attól tartok azonban, hogy az az ominózus "vasdarab" mostanra már teljesen kihűlt, ugyanis ez a második rész valahogy sehogy sem az igazi.

Két hősünk (pontosabban Fargus bábujával együtt három) immár felnőtt, s kotnyeles varázslótanoncokból gyakorlott mágusokká váltak. A változás Nikkin külsőleg is jól látható, a kislány ugyanis szép domborulatokat növesztett és szexi ruhába bújt. Nikki – ahogy az első részben – most is duplát tud ugrani, Fargus-szal pedig cigánykerekezni lehet, s ezzel elsöpörni az ellenfeleket. Mindkét szereplő új dolgokra is képes: mindkettőjükkel meg lehet kapaszkodni, és ami a legfontosabb: Fargus-szal dobálhatjuk Sid-et, a pálcát, akit – ha folyamatosan nyomjuk a gombot – bármerre irányíthatunk. A terepen új típusú felvehető varázslatokat lehet találni: a piromániás Fargus pusztító lánggá változhat vagy szétpukkaszthatja az ellenfeleket, Nikki pedig tűzzel lövöldözhet, vagy energiát pumpálhat a szörnyekbe.

A sztori szerint hőseink a Lehetőségek Üstököséhez igyekeznek, hogy az teljesítse a leghőbb óhajaikat. 18 hosszú szint vár rájuk, amiken számtalan manót, szörnyet, madarat, kell elintézniük, s egy csomó csapdát kell kikerülniük. Átváltozni ugyan most nem fognak, viszont néhol óriási gépezeteket, mint például egy robotot kell irányítaniuk, majd egy "járatban" befelé repülni vele.

Az alkotók ott követték el a Pandemonium 2-vel a hibát, hogy azokon a dolgokon változtattak, amiken nem kellett volna. A meseszerű grafika például nagyon megnyerő volt, most azonban már idétlenül sok a szín a képernyőn. A játéktér térbeli kanyarogtatása pedig csak mértékkel volt jó ötlet, most viszont már a játszhatóság rovására megy.



AZ ELSŐ NAGYOBB MEGMÉRETTETÉST EGY TŰZOKÁDÓ SÁRKÁNY FOGJA JELENTENI



A HARCROBOT PILÓTAFÜLKÉJÉBEN NIKKI EGÉSZEN ELTÖRPÜL

PANDEMONIUM 2

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

1 JÁTÉKOS

✓ MOST MÁR LEGALÁBB FARGUS IS HASZNÁLHATÓ KARAKTER

× A GRAFIKA TÚLZOTTAN CSICSÁS, AMI SAJNOS A JÁTSZHATÓSÁGRA IS KIHATÁSSAL VAN

72%

HERC'S ADVENTURES

Mostanában divatos hőssé vált Herkules, bár talán csak a véletlen műve, hogy a LucasArts féle Herc's Adventure majdnem egy időben jött ki a Disney Herkulesével. A Herc's Adventure a görög mitológiának azt az epizódját dolgozza fel, amikor Hadész, az alvilág ura elrabolja Perszephonét. A termékenység istennője nélkül pedig ugyebár nem lesznek fák, nem lesznek növények, és nem lesz élelem se – azaz ha nem intézkedünk sürgősen, éhínség fog pusztítani, ami Hadész malmára hajtja a vizet.

A feladatunk Zeusz fiának, a roppant erejű Herkulesnek az irányítása lesz, igaz mellette még választható két másik szereplő is. Atlanta, a gyönyörű amazon még az istenek számára is elérhetetlen, különleges képessége, hogy egyetlen lövéssel egy egész hadseregre való nyílvesszőt tud kilőni az íjából. Továbbá lehetünk egy ifjú marhapásztorral, Jason-nel is – ő csupán egy tőrrel és egy parittyával van felszerelkezve. Igazándiból legjobb, ha két játékos módban játszunk (már persze ha van kivel), ugyanis egy idő után olyan túlerőben lesz az ellenség, hogy ketten egymást segítve könnyebben boldogulunk.

A jó néhány képernyőt kitevő helyszíneket – a régi RPG-k mintájára – egy "kilapított" felülnézetből láthatjuk. A grafikával nincs is semmi gond, csak az idegesítő egy csöppet, amikor mondjuk egy fal mögött keveredünk harcba és csak vakon suhintgatunk. Amerre csak megyünk, rengeteg figurával találkozunk, amelyek közül nem mindegyik ellenséges, tehát beszélhetünk is velük. A játék kezdetén például a helybéliek magyarázzák el a különféle ütések használatát, gyakorlatilag bele se kell néznünk a kézikönyvbe; mindent a szánkba rágnak. A lényegesebb epizódok között magukkal az istenekkel is találkozunk, ők igazítanak útba minket, mit is kéne csinálnunk. A különféle alakok és főként a fél képernyőt betöltő istenek kidolgozása olyan, akár egy Disney rajzfilmben. Bár a történet igyekszik követni az eredeti cselekményszálat, rengeteg humoros jelenetnek, bárbeszédnek, apró gegnek lehetünk tanúi. Például az óriási vaddisznóval hadakozva előfordulhat, hogy a fenevad egyben lenyel minket, mire a támadás gombját nyomogatva láthatjuk, amint Herc bunkója kitüremkedik a disznó bendőjéből, s hamarosan a vadállat ki is köpi a nehezen emészthető falatot.

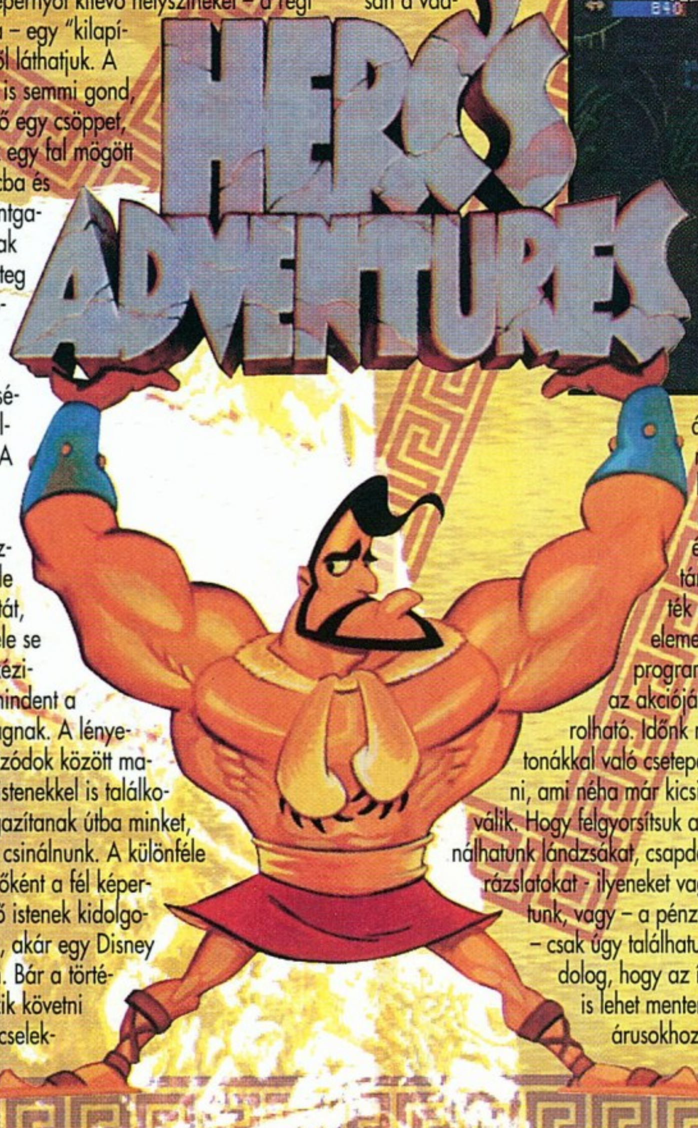
Bár a felvehető és használható tárgyak miatt a játék elég sok kaland elemet tartalmaz, a program mégis inkább az akciójátékok közé sorolható. Időnk nagy része a katonákkal való csetepatékkal fog eltelni, ami néha már kicsit unalmassá is válik. Hogy felgyorsítsuk a tempót, használhatunk lándzsákat, csapdákat vagy varázslatokat - ilyeneket vagy vásárolhatunk, vagy – a pénzérmék mintájára – csak úgy találhatunk néhol. Jó dolog, hogy az írnokoknál állást is lehet menteni, igaz – az árusokhoz hasonlóan – nekik is fizetnünk kell.

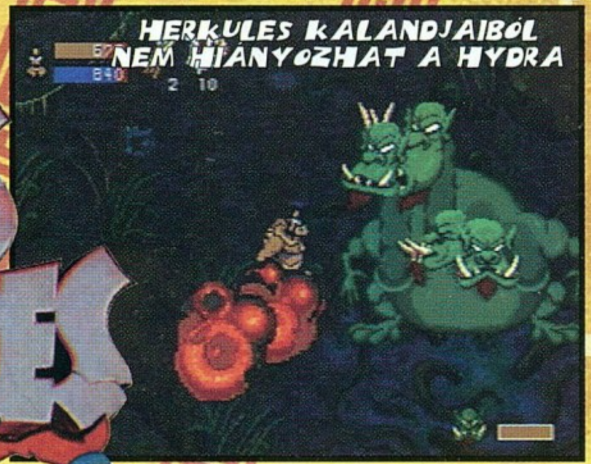
Egyébként ha meghalunk, akkor sincs különösebb gond, ugyanis az alvilágról jónéhányszor még esélyt kapunk a visszatérésre – csupán át kell verekednünk magunkat azokon, akiket előzőleg mi küldtünk oda. A Herc's Adventure-rel talán az a legnagyobb baj, hogy isten igazából egyik játékkategóriában sem állja meg a helyét. Nem nevezhető RPG-nek, de nem is egy 100%-os akciójáték, és bár ugrálni is kell néhol, nem is egy platformjáték. Nem is tudom, kiknek lehetne ajánlani?!

V.Z.



A PARITTYAKŐ ÉLETVESZÉLYES LEHET ANNAK AKINEK CSAK EGY SZEME VAN





HERKULES KALANDJAIBÓL NEM HIÁNYOZHAT A HYDRA



AZ ALVILÁG NÉPESSÉGÉT MI IS JELENTŐSEN GYARAPÍTOTTUK

HERC'S ADVENTURES

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

1-2 JÁTÉKOS

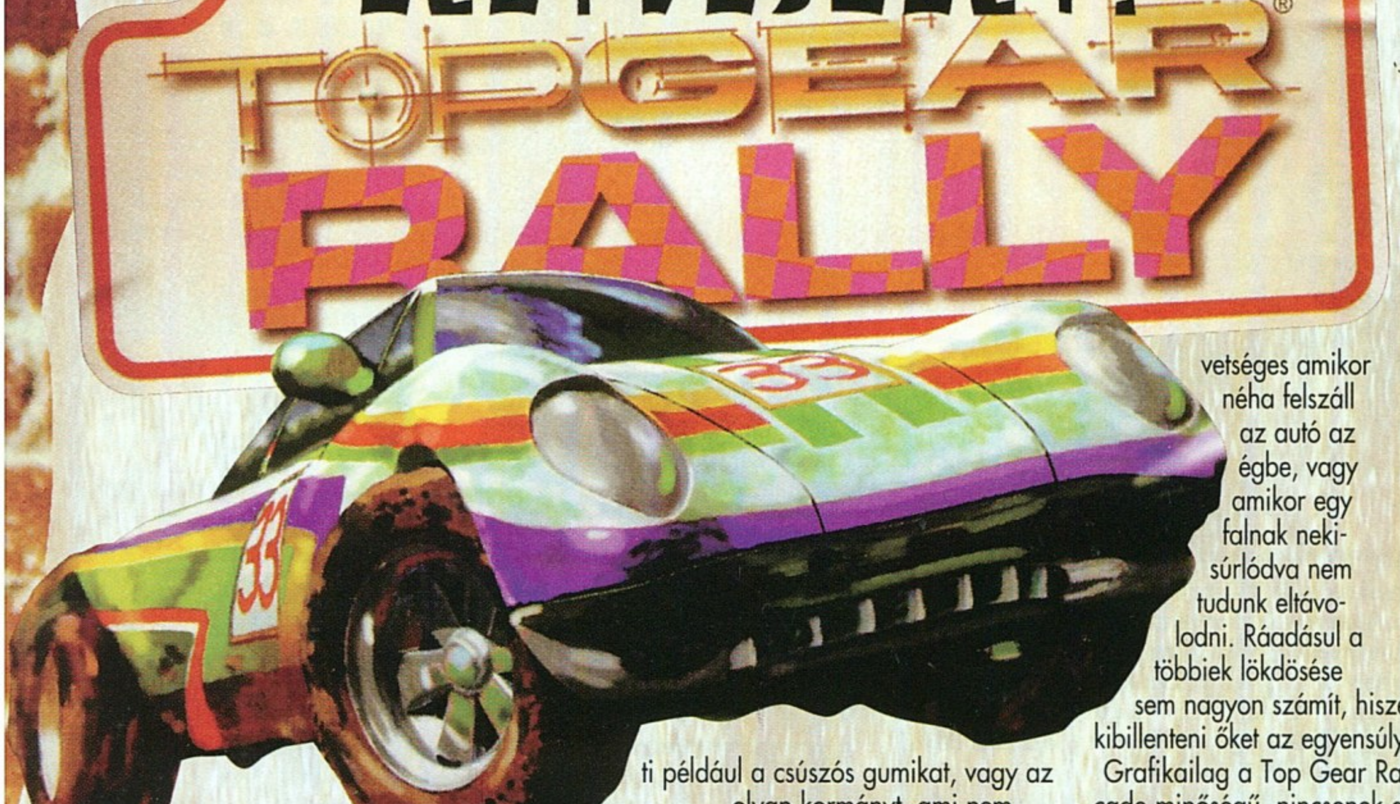
1 MEMÓRIABLOKK

✓ ÉRDEKES SZTORI, RAJZFILMES GRAFIKA

× A TÚL SOK ELLENFÉLNEK KÖSZÖNHETŐENA HARCOK VONTATOTTÁ VÁLNAK

70%

VIGYÁZAT, ÉLETVESZÉLY!



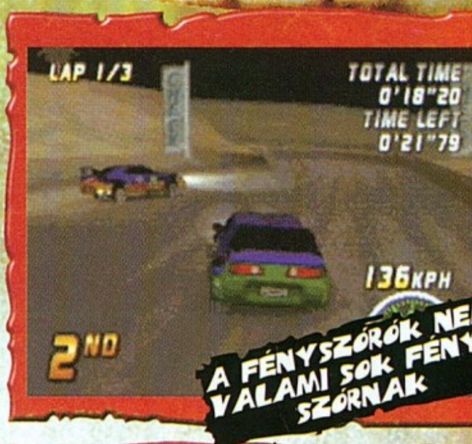
Hosszú – tulajdonképpen a Nintendo 64 megjelenése óta tartó – várakozás után a múlt év végén négy autóverseny is megjelent Nintendo 64-re, közülük úgy döntöttünk, a Top Gear Rally az, amelyikről elsőként érdemes beszámolnunk. Számomra azért is kedves ez a játék mert – talán véletlenül, talán okkal – eléggé hasonlít a mindenkori kedvencemhez, a Sega Rallyhoz. Nagyjából ugyanazokat az opciókat találjuk itt is, s ugyanúgy négy pálya van (habár a mendemondák egy ötödikről is szólnak), amelyek még a grafikai stílusukat tekintve is hasonlóak. Van egy sivatagos pálya, aztán a következő verseny egy dzsungelen vezet át, a harmadik tengerpart mentén kanyarog, végül az utolsó hegyvidéki tájakra visz minket. A játék egyik leglényegesebb momentuma, hogy a győzelem érdekében még le is lehet vágni az útból. A sivatagos pályán például a városból kiérve jobbra láthatunk egy földutat, aztán a dzsungeles pályán az első kanyar után egy barlangon hajthatunk keresztül, a tengerparti szerpentinen pedig a hiányos korlátnál a homokfövenyen vághatunk keresztül.

A játék gerincét a Championship, magyarul a bajnokság alkotja, ahol a pályákat sorban adja be a gép – kezdetben csupán hármat. Leghátulról indulva 19 másik versenyzőt kell minden egyes futamon megelőznünk, hiszen csak akkor kapunk pontot, ha benne vagyunk az első hatban. Ha a szezon végére sikerül elég pontot összegyűjtenünk (ezt az összeget indulás előtt a pálya rajza fölött írja ki a gép), jön a következő szezon, majd a következő év. Az első pár szezonban rögtön megkapjuk az összes pályát, így a későbbiekben már csak az időjárási tényezők változnak, egyre keményebb körülmények várnak ránk. Gyakran új kocsik is választhatóvá válnak (a teljes választék 12 lesz), amelyek jóval gyorsabbak és jobban is gyorsulnak. A kiválasztásuk tulajdonképpen nélkülözhetetlen, hiszen a későbbi szezonokban a többiek is beleadnak apait, anyait. A kocsikon belül állíthatunk a műszaki paramétereken, de meg kell mondjam, elég furcsán, hiszen voltaképpen jó és rossz közül kell szelektálnunk. Ki szereti például a csúszós gumikat, vagy az olyan kormányt, ami nem akarja bevenni a kanyart? A bajnokságon kívül a további játékmódoknál két játékos is indulhat, olyankor a képernyő megfeleződik. Az osztott képernyőnél a poligonok csökkentését a programozók "fifikás módon" oldották meg: csakis rossz látási viszonyok mellett lehet autózni. Ha Arcade módot indítunk, a pályát mi választhatjuk meg, legelőször azonban csak kettőt. Mi állíthatjuk be a körök számát is, sőt még az időjárást is, ami a napsütésesen kívül lehet ködös, esős, havas, vagy éjszakai. A játéktermi módnál természetesen majd az idővel is számolnunk kell. A Time Attack-nél a legjobb időnket próbálhatjuk megdönteni szintén egy szabadon választott pályán. A bevitt "szellemkocsit" (Ghost Car) el is menthetjük – legalábbis ha van memória kártyánk. A gyakorlást (Practice) egy kicsit fölöslegesnek tartom, hiszen a sétakocsikázáson kívül másra nemigen jó. Jópofa viszont a Paint Shop, aminek a segítségével mindenki kedve szerint fényezheti a járgányát, s aztán ezt is el lehet menteni, de azt is csak memóriakártyára.

Ha egy autóversenyről beszélünk, nem mellékes az irányítás sem. Sajnos én csak kizárólag a D-Pad-del tudtam a játszani (az Options menüben lehet beállítani), mivel szerintem az analóg stick használhatatlan. Az autókat klasszul be lehet csúsztatni a kanyarokba, ám valahogy olyan érzése van az embernek, mintha a kormány beragadna: miután már azt hinnénk, egyenesbe jöttünk, mindig ellen kell kormányozni, ennek pedig részeges kacskaringózás lesz az eredménye – főként az "analóg stick" használatával. Az ütközések és a borulások sem nyerték meg a tetszésemet. Egyszerűen nevetséges amikor néha felszáll az autó az égbe, vagy amikor egy falnak nekisúrlódva nem tudunk eltávolodni. Ráadásul a többiek lökdösése sem nagyon számít, hiszen nem tudjuk kibillenteni őket az egyensúlyukból.

Grafikailag a Top Gear Rally teljesen arcade minőségű, nincsenek azok a szögletes kanyarok, mint a Multi Racing Championship-ben, és nem is olyan meseszerű a táj, mint a Cruisin' USA-ben. Azonban még így is látni, hogy sajnos a CD-s gépek mekkora előnyben vannak: a 128Mbites kártyára csupán négy (+1) pálya fért fel s – még ha azok viszonylag hosszúak is – elég egyszerű külsejűek. Hiányolom például a különálló, és eltérő formájú fákat, a nézőket és más effféle apróságokat, amik egy Sega Rallyban már rég megvannak. Az éjszakai menet pedig a játszhatóság szempontjából a legidegesítőbb, ugyanis a fényszórónk fénye csak dísznek van, gyakorlatilag nem világít meg semmit. Mivel azonban összképileg nem egy rossz játék a TGR, fejezzük be néhány kellemes észrevétellel. Nagyon klassz, hogy a szélvédőkön, sőt még a víztócsákban is tükröződnek a felhők, vagy hogy még a tolatólámpáról sem feledkeztek meg. A téli mínuszokban füstöl a kipufogó, a kerékre feltapad a hó. Ismétlésnél a pálya menti kameranézetek nagyon látványosak, úgy zoomol a kocsikra a nézet, akár az igazi közvetítéseken. A mentési lehetőségeken kívül pedig igazán jól esett a "Restart Race" a pause menüben (az elrontott menetek újrakezdésére), ami nagyon humánus volt az alkotók részéről.

V.Z.



A FÉNYSZÓRÓK NEM VALAMI SOK FÉNYT SZÓRNAK



A VÁROSI SZTRÁDÁN CIVIL FORGALOMMAL NEM KELL SZÁMOLNI

200-ZAL A BUKKANÓRA - EBBŐL NAGY BUKFENC LESZ





AZ ALAGÚT BEJÁRATA ELŐTT LEHET, HOGY NEM JÓ ÖTLET FURAKODNI



KICSÚSZÁS UTÁN EGY GYORS RÜKVERC ÉS MÁRIS MEGYEK TOVÁBB

TOPGEAR RALLY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS ELEMES MEMÓRIÁBA
VAGY MEMORY PAK-BE
RUMBLE PAK

✓ HOSSZÚ ÉS ÉRDEKES PÁLYÁK
× FURCSA IRÁNYÍTÁS

85%

FIFA 98

A FIFA sorozatot az EA az évek múlásával szinte tökéletesre fejlesztette, így a 98-as változatban meglátásom szerint eljutottak a maximális szintre. Szerencsére közeledik a foci világbajnokság, ebből az apropóból éppen kapóra jött a program megjelentetése.

MAXIMÁLIS HATÁS, MAXIMÁLIS ÉLVEZET

A játékról ugyanazokat lehet elmondani mint az NBA és NHL 98-ról: az újdonságok nagyjából megegyeznek. Tehát itt is – köszönhetően a valódi emberekről digitalizált mozgásoknak – sokkal jobbak lettek figuráink mozdulatai. Bár az ***International Superstar Soccer Pro*** külalakra szerintem jobban nézett ki, a választható menük terén azonban a FIFA98 SOKKAL jobb. Ha a emberünk sárga vagy piros lapot kap, nemzetközi jelzésekkel kedveskedik a bírónak. A játszhatóság is sokkal jobb lett – az ellenfél csapataiban nem szuperemberek vannak, ők is hibáznak és szabálytalankodnak néha. Játszhatunk barátságos meccset, gyakorolhatunk tizenegyest, szabadrúgásokat és indulhatunk a VB-n is. Először is persze selejtezőket kell játszanunk, majd ha ezeken tovább jutottunk, jöhet a VB. Természetesen a nemzetek bajnokságaiban is indulhatunk. Ha barátságos meccset szeretnénk, választhatunk időjárást: napsütés, eső, havas eső, hó stb., valamint stadiont is - méghozzá elég sokfélét - és még kispályát is találhatunk az arzenálban. Ráadásul azt is eldönthetjük, hogy éjszaka vagy nappal játsszunk. A stadionokról szép bemutató filmeket nézhetünk meg, ami nagyon jó hangulatot csinál. A csapatok száma ebben a részben a legnagyobb: 172 közül válogathatunk. Persze a különböző nemzetek bajnok csapatai sem hiányoznak és az összesben(!) igazi játékos neveket találunk. Szerintem a játszhatóságon is javítottak: sokkal könnyebb gólt lőni, (igaz kapni is) mivel a kapusokat legyengítették (ami egyébként nem baj mivel így a dolog jóval élvezetesebb lett). Nem szeretem azokat a foci játékokat amelyekben SUPERMAN kapusok vannak, és ha megszakadok, sem tudok nekik gólt lőni. A játék mint már mondottam még az elődeinél is élethűbb, mivel akárcsak a valóságban, az ellenfél folyamatosan támadni akar, ha pedig mi támadunk behúzódik. A F98-cal a bogaras focisták is megtalálják számításukat, hiszen a legapróbb dolgokat is átállíthatják: pl. választhatunk embereinknek bőrszint, mezszint, nevet, arcot és még számtalan más dolgot. Az irányítás nagyon jó – pár perc alatt megtanulható és az ügyesebbek remek cselekkel is próbálkozhatnak. Sokféle kameranézet közül választhatunk, bár sajna kevés a jól használható. A grafika nagyon jó, a játékosok kidolgozottsága is sokkal jobb, mint eddig. A zenék és a hangok is remekre szabottak (az intro például felér egy videóklippel). Nagyon jó a kommentátor is, mindent tökéletesen közvetít. Két négyes elosztóval játszhatunk akár nyolcan is, amely rendkívül szórakoztató tud lenni. A program remek kezelhetősége és játszhatósága miatt tetszett. Szerintem PlayStation-re ez az egyik legjobb foci és ezzel a produkcióval az EA újra bebizonyította, hogy sportjátékok terén ő a király.

Veres Miklós



HA A MAGYAR VÁLOGATOTT IS ÍGY TUDNA FEJELNI



MESSZE MÉG A 7

FIFA 98

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
4 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ELOSZTÓVAL 1-8 JÁTÉKOS

✓ JÓL JÁTSZHATÓ ÉS IRÁNYÍTHATÓ
× KEVÉS A HASZNÁLHATÓ KAMERANÉZET

94%

INDUL A 98-AS IDÉNY!

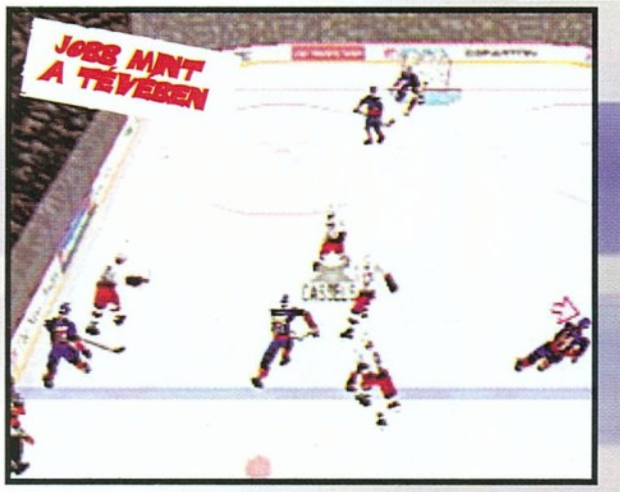
NHL 98

Az Electronic Arts minden kétséget kizárólag a legjobb sportjátékokat készítő cég a piacon. A második játék, amit bemutatunk tőlük ezen az oldalon az NHL98.

JÉGRE TESZLEK

Az NHL sorozatot szerintem senkinek nem kell bemutatnom - évről évre "ő" viszi el a pálmát a hokis játékok között. A 98-as program legfontosabb újítása, hogy tökéletesítették a mozgást, ami ezáltal nagyon élethű lett, rengeteg cselt és mozdulatot csinálhatunk. Szerencsére az irányítás is szuper, minden hamar megtanulható. Rengeteg menü közül választhatunk és ezekben szinte minden körülményt beállíthatunk. Kiválaszthatjuk például a stratégiát, a csapat összeállítást, szabályokat, de ami a legjobban tetszett, hogy készíthetünk saját játékost – sőt saját csapatot is – amellyel aztán akár világbajnokságon is indulhatunk. Amúgy játszhatunk barátságos mecset, kezdhetünk új szezont, bajnokságot, gyakorolhatunk rálövéseket, de játszhatunk "hirtelen halált" is. A játékban ami igazán tetszett, az az igazi NHL hangulat volt. Már az introban is láthatjuk, hogy a bunyó és a lökdösődés nagy szerepet kap, és bizony elég erőszakosnak kell lennünk, hogy megszerezzük a korongot. Gyakorta előfordul, hogy két játékos egymásnak esik, ilyenkor mindkettőnek megjelenik az energiacsíkja és kezdődhet is a pofonosztás – bár a végén úgyis kiállítják mindkettőt. A programot ráadásul két négy játékos elosztóval akár nyolcan is játszhatjuk, így hatalmas NHL partikat rendezhetünk. Az NHL98 grafikája egyszerűen fantasztikus, tényleg olyan mintha élő közvetítést néznénk. A játékosok kidolgozottsága és grafikája is lenyűgöző, sok fajta kameranézet közül válogathatunk – igaz ezeknek nagy része inkább látványos, mint használható. A zene is remek lett, nagyon jó "húzós" rock muzsikát hallhatunk. Baromi jó a hamisítatlan NHL kommentátor, nagyon beleéli magát a játékba, szinte mindent elmond és nem ismételi önmagát(!). A játszhatóság is profi, igaz a kezdők elsőre ne számítsanak sikerre. Mondjuk ez annak köszönhető, hogy gólt lőni még mindig elég nehéz feladat, úgyhogy az elején ránk fér egy kis gyakorlás. A játék egyébként nagyon gyors lett, sőt néha már túl gyors. Bár én nem rajongok a sportjátékokért az NHL98 mégis nagyon elnyerte a tetszésemet, amely a remek hangulatnak, a grafikának és a játszhatóságnak köszönhető.

Veres Miklós


JOBB MINT A TÉVÉBEN



ÖRÖM UTÁN JÖN AZ ÜRÖM

NHL 98

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
4 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ELOSZTÓVAL 1-8 JÁTÉKOS

✓ NAGYON JÓ HANGULAT, PISZOK JÓ GRAFIKA
× NÉHA MÁR IDEGESÍTŐEN GYORS

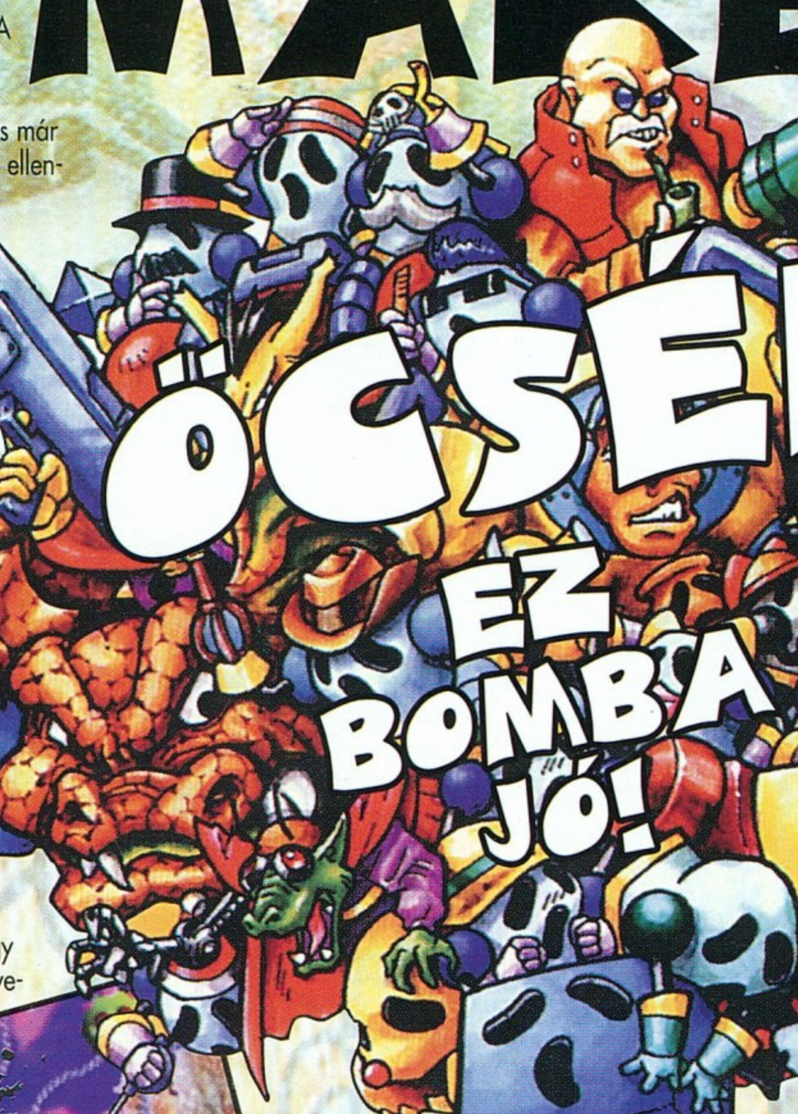
95%

MISCHIEF MAKERS

ÖCSÉM, EZ BOMBA JÓ!

Érdekes, hogy amióta a Nintendo kiadta a 64 bites gépét, a hagyományos, ugrálós platformjátékokkal már egyáltalán nem foglalkoznak, noha Super Nintendón jóformán más se volt. Ha jól belegondolok, N64-re az egyetlen ilyen játék eddig csak a Japánban megjelent Go! Go! Troublemakers volt, ami végre valahára most Európába is megérkezett – igaz, immár Mischief Makers címmel. A különböző TV adókon mostanában egyre több japán rajzfilmet tűznek műsorra, így a távol-keleti történetformálás már számunkra sem lehet ismeretlen, ennek ellenére a sztori mégis meglehetősen furcsa. Az események egy Clancer nevű planétán veszik kezdetüket, ahová az őszszakállú tudós, Professzor Theo és "teremtménye", Marina Liteyears egy SOS vészjelzés vétele után érkeznek. Marina, a robot-leányzó elindul felderíteni a terepet, és ekkor következik be a baj: a Clancerek elrabolják a Professzort.

A tetteseket öt világon keresztül kell üldöznünk, mindegyiken belül 10 pályával. Egy hagyományos 2D-s játékról lévén szó az irányítást is hagyományosra csinálták: csak a D-Pad-et használhatjuk. Marina alapjában véve nem egy agresszív hős, nincs is semmilyen fegyvere. Egyetlen képessége, hogy el tud kapni másokat (B gomb), aztán kirázni belőlük mindenfélét (Le-C), sőt még a lövedékeket és a lézereket is el tudja csípni. Lőfegyvert és hasonlókat csak abban a ritka esetben tud szerezni, amikor néha az egyik ellenfél elejt egyet, ám olyankor is csak bizonyos ideig marad nála. Az ellenfeleink többnyire kis golyófejű lények, a clancer-ek lesznek, ám ők egyben a segítőink is, mivel közülük is vannak, akik nem álltak át a Gonosz Birodalom oldalára. A békés polgároktól hasznos tanácsokat tudhatunk meg, beszélni velük az L/R gombokkal lehet.





A SIMA LABDÁKRA RÁKAPASZKODHATUNK, ÁM A TÜSKÉSEKTŐL ÓVAKODJUNK



A MOTORON LUNAR, A RAKÉTÁN EGY MACSKA, A MACSKÁN PEDIG MARINA

Az első világ még jóformán csak a mozdulatok begyakorlása, hogyan kell ugrani (A gomb), a sugárhajtást igénybe venni (C gombok vagy duplán az irányok), és az eszközöket használni. A bombákkal például a piros falakat lehet berobbantani, a csillagokat pedig (elkapva őket) teleportként használhatjuk. (A pályák kijárata is mindig egy csillag lesz.) További fontos tárgyak még a füstölgő blokkok, amelyekből (a le+B-vel) sokszor bombákat vehetünk elő, és az arccal rendelkező golyók, az ún. clanball-ok, amelyeken megkapaszkodhatunk és még ki is rázhatunk belőlük dolgokat. A harmadik világban újabb tárggyal gyarapodik az eszköztárunk, a clanpot-tal. A barna edénybe virágokat és bombákat dobálhatunk be, amelyekből aztán új típusú fegyvereket mixelhetünk. (Felrázva őket.) Négy egyszerű bombából például egy clanbomb mixelhető, 2 virágból pedig egy ninja-csillag. (A többi variációra magunknak kell rájönnünk.) A kész fegyvert az edényből tudjuk elővenni.



A TÁVOLUGRÁSNÁL MARINA HELYZETELŐNYBEN VAN

A Mischief Makers első próbálkozásra - főként a kezdeti pályákon - lehet, hogy unalmasnak fog tűnni, ám a későbbiekben mindenhol valami új típusú feladat vár ránk. Például csak akkor nyílik meg egy kijárat, ha egy Clancernek összegyűjtjük a három elkóborolt porontyát. Vagy ott van blockman, aki egy óriási robottá alakul át, és őt irányítva verhetjük szét az utunkat álló falakat. A legkülönösebb azonban mégis csak a sport-fesztivál lesz, ahol a gátfutástól kezdve a fejszámolásig mindenféle játékban kell jeleskednünk. (A futásnál a jobbra gombot kell nyomogatni.) Az első komolyabb ellenség egy kígyó lesz, akit a fejénél kell elkapni, majd a közeli kőhöz hajítani. Egyébként a főellenségeknél mindig az időnként bekarikázott részt kell megragadni. A varázslónál, aki egy óriási lávaszörnyet uszít ránk, az a feladat, hogy amikor a nyilakkal szegélyezett kör megjelenik a szörny öklénél, akkor kapjuk el a kezét, és azzal először a varázslóba, aztán pedig a szörny saját orrába bokszoljunk bele. Lunar-ral, a farkassal is hasonló a helyzet: a saját rakétáit kell visszaküldeni neki, ám előtte egy kicsit fel kell rázni a hatóerejüket.



ELSŐKÉNT A SZÖRNY GAZDÁJÁT KELL ELINTÉZNI

Utunk során mindig gyűjtsük be a kristályokat: a kékek és a ritkább zöldek energiát adnak, a pirosakért pedig majd folytatási lehetőséget vásárolhatunk. Egy continue 10 kristályba kerül, 100-ért emellé még maximum energiát is kapunk. Az idő is fontos, ennek megfelelően osztályozza ugyanis a gép a teljesítményünket E-től A-ig. Ha az adott szinten mindenhol A-sak leszünk, még valami bónuszt is kapunk.

Aki tehát 2D-s platformjátékra vágyik, annak a Mischief Makers egyértelműen tetszeni fog. Még ha a sztori egy kissé furcsa és gyermeteg is, maga a játék remek szórakozást nyújt.

V.Z.

MISCHIEF MAKERS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
MEMÓRIA PAK-ET NEM HASZNÁL

✓ MINDEN PÁLYA LÉNYEGE MÁS
× ELTÚLZOTTAN NEHÉZ FŐELLENSÉGEK, GYEREKES SZTORI

81%

TESZT

DUKE NUKEM

Egy újabb PC-s hős költözött át a konzolok világába, ezúttal a sudár termetű, izmoktól dagadó akcióhős, Duke Nukem tette meg ezt a lépést. Ami azt illeti elég lassú lépés volt, ugyanis majd' két évig tartott.

A Duke Nukem PC-n sokak kedvenc lövöldözős játékának számít, aminek az oka, hogy ennél a játéknál nem a technikai virtuozitásra koncentráltak, hanem hogy a játékos minél több meglepetésben részesüljön, s a terep mindig tartogasson újdonságot.



Los Angeles városát tehát idegen lények szállták meg, az embereket nemes egyszerűséggel lemészárolták. Duke éppen a belváros felett repült a gépével, amikor egyszer csak néhány rakétát lőttek ki felé... Hősünk roppant morcos, amiért katapultálnia kellett, "szegény" földönkívüliek még nem tudják, mekkorát hibáztak.

Bár egyes számú perspektívából játszható lövöldözős anyag már bőven van PS-re, és ezen belül a 2D-s sprite-ból alkotott ellenfelek már egyáltalán nem számítanak korszerűnek, mégis ez egy olyan klasszikus játék,



amit vétek lenne kihagyni. Összesen 34 szintet kell megtisztítanunk, amiből hat szint kizárólag PS-re készült. Megfordulhatunk L.A. piros lámpás negyedében, aztán egy műholdon, majd ismét egy városi helyszínen és végül az idegenek rejtekhelyén - mindegyik végén egy főellenséggel. A pusztításhoz használhatunk shotgunt, távirányítású aknákat, rakétavetőt, és effélе "szokásos" finomságokat. A hamarosan megérkező N64 verziótól eltérően szerencsére a PlayStation-ös Duke-ot sehol sem cenzúrázták meg, azaz itt is felkenődik az áldozatok vére a falakra, és néhány bankót megropogtatva megcsodálhatjuk a sztriptíztáncosnők domborulatait. A másik ami már PC-n is nagyon tetszett, hogy bár Duke-ot magát nem látjuk, haláli hangján elképesztő marhaságokat tud beszólni. Egy helyen még azt is kipróbálhatjuk, mekkora tehetsége van a karaoke-hoz.

SHAKE IT BABY!



DUKE NUKEM

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
3-7 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
LINK KÁBEL KÉT KONZOLHOZ
✓ MINDEN SZÉTLŐHETŐ VAGY HASZNÁLHATÓ
× KICSIT SOKÁIG VÁRTAK A KONVERZIÓVAL

89%

QUAKE

A SATURN SEM MARADHATOTT KI!

A Qake-et sokáig a legkomplexebb 3D-s grafikával rendelkező 3D-s akciójátékként tartották számon, ezért hosszú ideig kérdéses is volt, lehet-e belőle egyáltalán konzolos verziót készíteni. (Elvégre a konzolokon közel sem áll rendelkezésre olyan tetemes mennyiségű memória.) Egészen meglepő, hogy bár mostanában egyre kevesebb Saturn játék lát napvilágot, és a fejlesztő cégek sorra "felejtik el" ezt a platformot (mondván, túl nehézkes a programozása), a Quake mégis erre a 32 bites gépre készült el. (A PlayStation verzió még továbbra is bizonytalan.) Az pedig még meglepőbb, hogy miután a jóval egyszerűbb Doom-ból egy förtelmes Saturn konverziót készítettek, most a Quake olyan élményt nyújt, akár PC-n. Hiába: a Lobotomy az egyetlen cég, aki veszi a fáradságot, és kiaknázza a Saturn rejtett képességeit.

Két fajta nehézségi szinten összesen 32 pályán keresztül irthatjuk az idegen dimenzióból érkezett zombi katonákat és más förtelmes teremtményeket - ebből a számból négy kizárólagos Saturn pálya. Fontos: állást menteni csak a teljesített pályák után lehet. Maradéktalnul megvan a PC-ről ismert mind a nyolc fegyver, kezdve a vértől rozsdás bárdtól a "villámszóróig", köztük persze a közkedvelt dupla csövű shotgun-nal. Maradt a "cafat-effekt" is, tehát ha valakibe közelről eresztünk bele a shotgunnal, csak néhány véres húsdarab marad belőle hírmondónak. A konverzió - nem győzöm hangsúlyozni - rendkívül jól sikerült. A Quake két legfőbb büszkesége, hogy még az ellenfelek is 3D-sek, és hogy nagy kiterjedésű, nyílt tereket járhatunk be, amiken nincs az a bizonyos köd effektus, amit valójában a poligonok számának a csökkentése miatt szoktak alkalmazni. Hihetetlen, mennyi poligont mozgat a Saturn szinte teljesen lelassulás mentesen, ráadásul a PAL verziónál is teljes képernyőn! Néhány dolgon persze azért a sebesség megőrzésének érdekében módosítani kellett, ilyen például, hogy a hullák egy idő után eltűnnek. Továbbá a kevés memória miatt a textúrák nincsenek fényforrás szerint beárnyékolva, viszont - hogy ezt ellensúlyozzák - a lobogó fáklyák a PC verziótól eltérően itt mindenhol real time fényeffektekkel világítják be a környéket, a Slipgate-ek pedig vörös, pulzáló fényt árasztanak. A lövedékek és a torkolattüzek is ugyanolyan szépen - ha nem szebben - borítják fénybe a falakat: a lövések izzó pirosan villannak fel, a lézerek neonzöld vagy kék színben világítanak. A víz alatt is egy kicsit másképp fest a világ, amit én mondjuk nem is bántam: elmaradt a kép behullámoztatása és az idegesítő lehomályosítás, s csak a falakon játszadozó fényekből tudhatjuk, hogy épp úszkálunk.

Ha tehát már úgy alakult, hogy Saturnosok a Tomb Raider 2-ről lemaradtak, vigasztalásképpen itt van nekik minden idők legjobb lövöldözős programja.







QUAKE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
✓ CSODÁLATOS A FULL 3D-S KÖRNYEZET, AMIT RENGETEG FÉNYEFFEKTUS TARKÍT
× EGY OSZTOTT KÉPERNYŐS, KÉT JÁTÉKOS MÓDOT NEM VETTEM VOLNA ROSSZ NÉVEN

92%

saturn TESZT

LEL-TÁR

FROGGER

playstation



Ezen az oldalon a véletlen folytán két olyan játék is van, melyeknek elődjei az első játéktermi automaták között voltak. Ki ne ismerné tehát azt a bizonyos "békás" Konami játékot, a FRGGERT, amelynek 3D-s változata most jelent meg PSX-re.

A Frogger egy bomba jó játék. Sőt, ez az új változat még jobb, mondhatni csúcs és most nem túlzok. A programban ugyanis ötvözték ez eredeti automata tartalmát néhány teljesen új ötlettel, és egy olyan különleges, tisztán ügyességi játék született, amelyhez hasonlót nem sokat találhatunk a piacon. Nagyon fontos elmondani, hogy a Frogger nem egy bárgyú, "óvodás" program, sőt, eléggé nehéz, tehát a gyakorlott konzolosoknak is komoly kihívást jelent.

Kezdjük ott, hogy ebben a játékban nincs benne az az erőszak, amit a pszichológusok annyira elítélnek, ezért a kukacos szülők is bátran megvehetik. Aztán állati könnyű irányítani, tehát az ügyetlenebb szülők is megvehetik, nem lesznek bajban, ha esetleg játszani kell a gyerekkel. De legfőképpen azok vegyék meg, akik szeretik a felhőtlen szórakozást nyújtó programokat.

A Frogger-ben egy jópofa kis békát irányítunk, akinek az a feladata, hogy a pályákon elszórva lapuló mini békákat megmentse. Ellenünk van a gyorsan ketyegő idő és néhány rafinált csapda is. Összesen 9 pályát járhatunk be, minden pályán 5 békuci van, és általában 1-5 szint van egy pályán belül. Kezdéskor csak az első 4 pályán indulhatunk el, a többi akkor nyílik meg, ha teljesítettük őket.

Az első pálya a klasszikus, itt egy forgalmas kocsiúton és egy folyón kell átjutnunk, a folyó túlsó partján várnak a megmentendő békák. Út közben a hátunkra vehetünk egy kis havert is, és ha úgy mentjük meg valamelyik "békanőt", hogy mellette zümmög egy légy, akkor bonusz pontokat kapunk. Az igazi őrület viszont csak a második pályán indul! Itt már gyorsan mozgó és forgolódó farönkökön, kanyargó teknős-konvojokon kell egy elég nagy területet felfedeznünk – ez már egy valódi mászkálós (akarom mondani ugrálós) játék. A harmadik pályán méhek elől kell menekülni, a negyediken pedig egy gyárban különféle mozgó gépeken ugrálni, kapcsolókkal lifteket beindítani. A java viszont még csak ezután jön...

A FROGGER grafikája inkább kedves, mint szép, de a célnak pontosan megfelel (talán a Micro Machines V3-hoz tudnám hasonlítani). Olyanoknak ajánlom elsősorban, akik a komoly kihívást jelentő, tisztán ügyességi programokat kedvelik.

90%



JUDGE DREDD

playstation



Nem is tudom miért, de egy kivételével (ez a Die Hard Trilogy) valahogy nem bírom a "pisztolyos" lövöldözős játékokat. Éppen ezért vegyes érzelmekkel kezdtem el tesztelni a Gremlin legújabb játékát, a JUDGE DREDD-et.

A Judge Dredd lényegében semmiben sem különbözik a hasonló programoktól, habár témája miatt (amely az egyik legsikeresebb képregény sorozatra épül) talán érdekesebbek a helyszínek és az ellenfelek, mint általában. Elindul az akció, a pályát automatán mozgatja a gép, nekünk meg le kell lőni mindenkit, aki szemben áll velünk. Változatosak a helyszínek, sokféle ellenféllel találkozhatunk és kellemesen folyamatos az akció. Sőt, a játékhoz elég korrekt kis filmet is forgattak (valódi szereplőkkel), amelyben ugyan nincs benne Stallone, de még a mozifilm folytatásának is lehet tekinteni! A pályák előtt és után is ilyen formában látjuk a történet alakulását, és higgyétek el, ilyen jó minőségű videó bejátszást még nem nagyon láttam PlayStation-ön. A játék grafikája is osztályon felüli (szokatlanul "tiszta", éles a kép, ami a pisztolyos játékokra nem mindig jellemző), nagyon jól meg vannak rajzolva az alakok, és rettenetesen sok mindent szét lehet lőni, szinte minden olyan pályaelemet, amely egy pisztollyal az életben is megsemmisíthető. Elég sok a felvehető fegyver és extra felszerelés is – a pálya végi összesítés alapján néha úgy éreztem, hogy mindent megszerezni egyszerűen lehetetlen!

A problémák akkor kezdődtek, amikor megpróbáltam kalibrálni a játékhoz a fegyvert – nem tudom miért, de nekem nem sikerült teljesen pontosan behoznom a célzást, ezért inkább az irányítóval próbálkoztam, ami eléggé "halva született" ötlet volt. A kép olyan gyorsan vált ugyanis, hogy azt egy célkereszttel követni enyhén szólva lehetetlen. Éppen ezért nem voltam túl sikeres a Judge Dredd-ben, a második főellenség után feladtam a küzdelmet. Mindenképpen érdemes közelebbről is megismerkedni a programmal, de csak azoknak, akik teljesen profik a pisztolyos játékok világában. A Judge Dredd ugyanis baromira nehéz!

80%



MARVEL SUPER HEROES

playstation



A 2D-s verekedős játékok ideje egy bizonyos szinten már - sajnos - lejárt. Ezalatt azt értem, hogy akik csak "új belépők" a konzolok világába, azok nem ismerik a stílus alapjául szolgáló anyagokat, így nem fogják "nosztalgikus" szempontok szerint értékelni ezeket a játékokat. Szerintem ma már csak az játszik 2D-s bunyós stuffal, aki még a játéktermi gépeken, SNES-en vagy MegaDrive-on nevelkedett (esetleg egy olyan rég elfeledett géptípuson, amely csak a múzeumokban fellelhető). Ennek ellenére még ma is jelennek meg 2D-s verekedős programok, melyek közül a legújabb a Marvel Super Heroes.

A MARVEL SUPER HEROES egy Street Fighter 2-szerű "egymás elleni" verekedős játék, amely a klasszikus Marvel képregény sorozatok legismertebb főhőseit vonultatja fel (elődje az X-Men: Children of the Atom). Psylocke, Wolverine, Juggernaut és Magneto mellett felbukkan Captain America, Spider-Man, Iron Man, Hulk és még egy páran (például Dr. Doom és Thanos, de ők rejtett szereplők). A különböző küzdésfajták terén eléggé korlátozottak a lehetőségeink: egy és kétszemélyes játékot tudunk csak választani. Ez azért van így, mert a MSH teljes egészében játéktermi gép konverzió, és azokba ugye nem szokás például "Túlélés-módot", vagy ahhoz hasonló nyalánkságokat rakni. Egy érdekes opció viszont a "Turbo" választás, amellyel a játék sebességét állíthatjuk át.

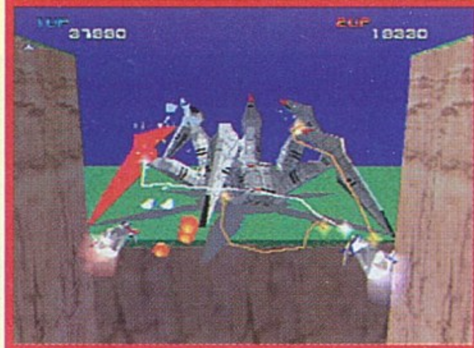
A MSH grafikája nagyon klassz, persze csak 2D-s és "képregény" szinten. A szereplők hatalmas méretűek, nagyon sok féle ütés és rúgásfajtát tudnak, de azt egyáltalán nem lehet állítani, hogy élethűen mozognának. Pont olyan a játék, mint egy igazi Marvel képregény – annyi köze van a valósághoz, mint tyúknak az atomfizikához. A nagyobb pofonoknál csak úgy villog a képernyő és a figurák olyan speciális támadásokat is jócskán tudnak produkálni, amelyek leginkább varázslatokhoz hasonlítanak. Ami alapvetően megkülönbözteti a MSH-t a többi hasonló verekedős programtól, hogy nagyon egyszerű és "játékos barát" az irányíthatósága. A speciális trükköket egyszerű előhozni, ezáltal eléggé pergő és eseménydús a bunyó. A stílus megszállottjainak tudom ajánlani.

72%



XEVIOUS 3D/G+

playstation



A NAMCO elég régóta foglalkozik ősrégi, klasszikus játéktermi játékainak átkonvertálásával. Jól tudják ugyanis, hogy a PlayStation tulajdonosok (és a tulajdonosok apukái, öregebb testvérei) között akadnak olyanok is, akik efféle "lebujokban" kezdték a pályafutásukat, nomeg az ifjúságnak sem árt megismerni a mai konzoljátékok alapjait. Nos, most az egyik legelső lövöldözős programjukat, az 1982-ből származó Xevious-t is átrakták PSX-re, ráadásul egy csomó plusz meglepetést tettek mellé. Az eredeti Xevious masina ugyanis több változatban is napvilágot látott, ezért a XEVIOUS 3D/G+ lemezen 3 fajta klasszikus és egy teljesen új, 3 dimenziós változatot is találhattok.

Az eredeti Xevious a legelső masinának felel meg; a Super Xevious-ban néhány új ellenfelet is találunk; a Xevious Arrangement pedig lényegében az első verzió remixelt változata, amelyben végre egyszerre két játékos is küzdhet egyszerre. Ez a változat már 16 pályára oszlik, köztük 4 főellenség is található.

A Xevious világában egy apró űrhajót irányítunk, amely folyamatosan halad előre, mi csak jobbra-balra tudunk mozogni, és persze valamicskét gyorsítani-lassítani. A hullámokban támadó repülő ellenfeleket lézerágyúnkkal, a földi célpontokat pedig bombákkal tudjuk elintézni (a bombák becsapódási helyét egy célkereszt mutatja). A cél egyszerűen csak az, hogy minél tovább élve maradjunk és minél magasabb pontszámot érjünk el. A táj ugyanis csak megy-megy alattunk, soha véget nem ér, a gonoszok meg rendületlenül jönnek, mintha egy láthatatlan űrhajógyár futószalagjáról kerülnének ide.

A 3D változat viszont valami egészen más. Nagyon érdekes, ahogy ezt a több, mint tíz évvel ezelőtt megjelent programot új köntösbe tették. A grafika immár "vektoros", de igényessége persze messze elmarad a mostanában megjelent űrhajós-lövöldözős programokétól. A perspektíva időnként átvált, s a hajót nem felülről, hanem hátulról láthatjuk. Itt már többféle fegyvert is felvehetünk és gyakran jelennek meg gépünknél jóval hatalmasabb monstrum-ellenfelek is. Persze ennél a játéknál nem is az volt a cél, hogy valami csodát alkossanak – itt nincsenek átvezető filmek, nincsenek különleges grafikai megoldások, csak a tiszta, puritán játék. Talán ezért, talán másért, de a Xevious 3D/G+ csak egy egész szűk rétegnek készült. Nekem tetszik, de nem merem azt mondani, hogy nyugodtan szerezzétek meg. Sőt, a fiatalabbaknak csak óvatosan ajánlom, mert szerintem ők jót nevetnének ezen a "régimódi" grafikán. Az idősebbek viszont belekukkanthatnak, hátha...

74%



MEGA DRIVE

GENESIS CARTRIDGE-OK

	Fogy ár	Akciós ár
BELLES QUEST	7990.-	
NFL 94 FOOTBALL	5990.-	
ONSLAUGHT	6990.-	
OUTRUN 2019	5990.-	
OUTRUNNERS	5990.-	
SOCKET	7990.-	
WIMBLEDON TENNIS	5990.-	

PAL CARTRIDGE.OK

	Fogy ár	Akciós ár
AERO THE ACROBAT	5990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BUBBLE & SQUEAK	5990.-	
CASTLEVANIA	7990.-	
CHESTER CHEETAH	5990.-	
DRAGON'S REVENGE	7990.-	
DYNAMITE HEADY	9990.-	
ECCO THE DOLPHIN	7990.-	
EX MUTANTS	6990.-	
INC. CRASH DUMMIES	7990.-	
LAND STALKER	8990.-	
LIGHT CRUSADER	6990.-	
OOZE	5990.-	
OTTIFANTS	8990.-	
REAL MONSTERS	7990.-	
SMURFS 2	11990.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12990.-	9990.-
STAR TREK :DEEP SPACE NINE	12990.-	7990.-
SUB TERRANEA	8990.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	7990.-	
VECTORMAN	9990.-	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7990.-	

SNES

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

	Fogy ár	Akciós ár
BEST OF THE BEST C.K.	6990.-	
CRAZY CHASE	5990.-	
D FORCE	5990.-	
DOUBLE DRAGON V	9990.-	
F ZERO	5990.-	
FIRE POWER 2000	5990.-	
HARLEY'S ADVENTURE	5990.-	
HOLE IN 1 GOLF	5990.-	
KENDO RAGE	5990.-	
PHALANX	5990.-	
PUSH OVER	3590.-	
UNTOUCHABLES	5990.-	
X KALIBER 2097	8990.-	

PAL CARTRIDGE-OK

	Fogy ár	Akciós ár
ASTERIX	11990.-	
BIG SKY TROOPER	11990.-	7990.-
BOOGERMAN	12990.-	
FIFA 98	14990.-	
F-ZERO	7990.-	
KIRBY FUNPACK	14990.-	
REAL MONSTERS	9990.-	
REVOLUTION X	12990.-	9990.-
SMURFS 2	12990.-	
SMURFS	11990.-	
SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI ISL.	14990.-	
SUPER MARIO WORLD	9990.-	
SUPER METROID	9990.-	
SUPER STAR WARS	9990.-	
WEAPONLORD	12990.-	9990.-

GAME BOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL 11999.-

CARTRIDGE-OK

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	6990.-
ANIMANIACS	6990.-
ASTERIX & OBELIX	7990.-
ASTERIX	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DESERT STRIKE	6990.-
DONKEY KONG LAND 2	6990.-
DONKEY KONG LAND 3	6990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DUCK TALES	6990.-
FIST OF THE NORTHSTAR	5990.-
GREMLINS 2	6990.-
HERCULES	9990.-
HUNCHBACK OF NOTREDAMME	9990.-
IRONMAN XO MANOWAR	6990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JURASSIC PARK	6990.-
KILLER INSTICT	6990.-
KIRBY S DREAMLAND	6990.-
KIRBY S PINBALL LAND	5990.-
LION KING	6990.-
LOONEY TUNES	6990.-
LUCKY LUKE	6990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MORTAL KOMBAT 1-2	7990.-
NIGEL MANSELL WORLD CH.	6990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINBALL MANIA	5990.-
PRIMAL RAGE	6990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS	6990.-
STREET RACER	6990.-
SUPER BATTLE TANK	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIOLAND 2	6990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
TETRIS 2	5990.-
TRUE LIES	6990.-
WARIO LAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WORMS	7990.-
WWF RAW	5990.-

GAME GEAR

	Fogy ár	Akciós ár
MEGA MAN	7990.-	4990.-
WIZARD PINBALL	8990.-	4990.-
WWF RAW	5990.-	3990.-

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszoneladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékainkat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.

Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonteladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.

Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghírdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért. Telefon: 1295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

AZ 576 KByte AZ EA A Virgin INTERACTIVE entertainment AZ ocean A MICROPROSE ÉS AZ INFOGRAMES HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot..........................példányban
Megrendelő neve:..
Címe:..
....
Irányítószám:..
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576 KByte